PC ACTION

www.pcaction.de

DVD XXL 8 GByte

12. JAHRGANG
AUSGABE 135
5/2007
€ 4,99

Riesig: Demo zu C&C 3 auf DVD!

4 VOLLVERSIONEN

SPELLFORCE
Der Hit verbindet das Beste aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie.

LULA 3D
Spiel Detektiv und finde drei entführte Erotik-Darstellerinnen. Heiß!

LURE OF THE TEMPTRESS
Rätsel dich durch den 2D-Adventure-Klassiker.

OCEAN CITY SPECIAL GAME
Neu und exklusiv: Das frivole 3D-Abenteuer

MASSENWEISE MAPS & MODS!

DYSTOPIA
Tron trifft Half-Life 2: Neuer Mehrspieler-Hit

The Elder Scrolls IV OBLIVION
Deathtrap Dungeon: Heb den Schatz des Barons in seinem Horror-Kerker!



Acht Mods und ein Tool, durch die dein WoW zur Höchstform aufläuft!

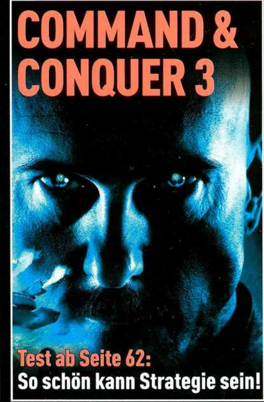
HALF-LIFE 2 BLACK

Weltexklusiv angespielt: Team Fortress 2 rockt die Mehrspieler-Hütte! Freu dich auf Episode 2.



S.T.A.L.K.E.R.
Test ab Seite 68: Tschernobyl strahlt in neuem Glanz!

RESIDENT EVIL 4
Test ab Seite 76: Jetzt beginnt der Horror auf deinem PC.



COMMAND & CONQUER 3
Test ab Seite 62: So schön kann Strategie sein!





Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,…; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80


EA
CONRAD
AKUT
HOCH
ERHÖHT
MÄSSIG
NIEDRIG
TERROR-GEFAHR
-COMMANDERS WANTED-
BEKÄMPFE DEN TERROR
Führe uns! Eliminiere den terroristischen Kult der Bruderschaft und beende das wahllose Töten Unschuldiger. WÄHLE GDI auf GDI.EA.COM
29.03.07
COMMAND & CONQUER
PC DVD ROM
FRÜHLING 2007
XBOX 360
© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

Die Redaktion



HEINRICH LENHARDT
ROLLENSPIELE, SPORT
... rückte für ein paar Tage aus, um *Team Fortress 2* in den USA zu spielen. Sehr komisch, liebe Kollegen: das Verhökern meines Büromobiliars auf Ebay.



JOACHIM HESSE
ACTION, ADVENTURES
... überlegt gerade, welchen DSL-Anschluss er sich zulegt, und geht demnächst wieder ins Kloster, um den Sinn des Lebens zu suchen.



HARALD FRÄNKEL
ACTION, SPORT
... wurde von einer blonden Nymphomanin eine Woche lang mit Sex gefoltert, damit er auf die Internetseite www.medienzensur.de hinweist.



WOLFGANG FISCHER
ROLLENSPIELE, ACTION
... freut sich jetzt schon auf seinen Urlaub im April. Bis dahin muss er aber noch zunehmen, da alle Thai-Mädels auf Männer mit Buddha-Figur stehen.



RALPH WOLLNER
ACTION, SPORT
... läuft nach zwei Wochen *S.T.A.L.K.E.R.* völlig verstrahlt in der Gegend herum. Hinweise über seinen Verbleib bitte nicht an die PC ACTION-Redaktion.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER
... spielt seit Wochen das fulminante *Okami* auf PS2 und träumt davon, dass irgendwann PC-Spiele mit derartigen Innovationen aufwarten.



ALEXANDER FRANK
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... erkennt dank neuer Praktikantin endlich die wahre Bedeutung des Begriffs „Mittlere Reife": 75B.



CHRISTIAN GÜRNTH
STRATEGIE, ACTION
... ist durch Ciszlivpoolewski nun Sympathisant des Liverpool FC und freut sich, dass sein Fußball-Anhängerherz neu entflammt ist. Danke!

DENNIS BLUMENTHAL
STRATEGIE, TAKTIK-SHOOTER
... überlegt, sich genau wie Jack Nicholson eine Glatze zu rasieren, und freut sich auf den neuen Film *300*, auch wenn Nicholson nicht mitspielt.



MARC BREHME
MODS, ADVENTURES
... ernährt sich nur noch von Babynahrungsresten und beantragt bei Hipp, Alete & Co. die Geschmacksrichtung Pizza Bolognese mit Cola-Weizen.





ANDREAS BERTITS
MODS, STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... hat seinen heiß geliebten Freund endlich zurück und freut sich, wieder mit ihm spielen zu können. Damit meint er natürlich seinen reparierten PC.

Freude fürs Leben



Foto: Marco Leibetseder, Montage: Tobias Zellerhoff

Im März erscheinen zwei lang erwartete Titel. Wir sind aus dem Häuschen.

Hesse: Wieso grinsen Sie so, Gürnth? Hatten Sie etwa wieder ein intensives Einzelgespräch mit Kollege Fischer?

Gürnth: Viel besser! *Command & Conquer* ist endlich da. Teil 3. Ähm, Teil 6. 13. Ich bin so durcheinander!

Brehme: *C&C 3*, basta! Und es ist schön geworden. Vor allem die schicken Schnecken aus den Zwischensequenzen gefallen mir.

Frank: Dieser Brehme. Kaum wieder da, schon wieder notgeil. Ich besinne mich lieber auf feine Actionkost, *S.T.A.L.K.E.R.* beispielsweise. Da haben wir nämlich endlich die deutschsprachige Version bekommen.

Blumenthal: Sie meinen den ukrainischen Ego-Shooter, der seit 2001 angekündigt ist, immer wieder verschoben wurde und demnächst in den Läden steht?

Fränkel: Nein, er meinte die nordkoreanische Zugführersimulation ... NATÜRLICH MEINTE ER DEN SHOOTER! Zu dem wir übrigens eine dicke Premium-Ausgabe am Start haben. Wer mehr bezahlt, kriegt auch mehr.

Fischer: Toll! Die Volontäre spielen also *C&C 3* und *S.T.A.L.K.E.R.*, was treibt der Rest?

Ciszewski: Faulenz ... ähm, ganz eifrig arbeiten! Am Test zu *Resident Evil 4* zum Beispiel. Ich liebe dieses Spiel. Schon bei der Konsolenversion habe ich mir dabei vor Angst in die Hose gemacht.

Bertits: Mit Inkontinenz kenne ich mich aus. Probieren Sie einfach mal diese blauen Pillen.

Hesse: Inkontinenz, nicht Impotenz, Sie Morpheus-Verschnitt! Aber zurück zum Thema. Na, wer weiß, was unser Heft sonst noch Tolles bietet?

Lenhardt: Neben unfassbar attraktiven Redakteuren natürlich eine Informationsflut zu *Half-Life 2: Black*. Von mir persönlich verfasst.

Wollner: Genau! *Team Fortress 2*, *Portal* und *Episode Two* verstecken sich hinter diesem Namen. Eine richtig dicke Packung.

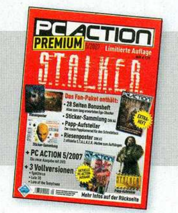
Gürnth: Ja, bitte? Wer ruft mich?

Hesse: Ruhe, jetzt! Selten hatten wir so viele unglaublich tolle Titel im Heft. Also alle auf den Hintern setzen und arbeiten, sonst hole ich die Peitsche raus!

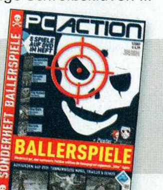
Alle: Oh, ja. Wir wollen die Fleischpeitsche! Wir sind nur unwürdige Schreibsklaven ...

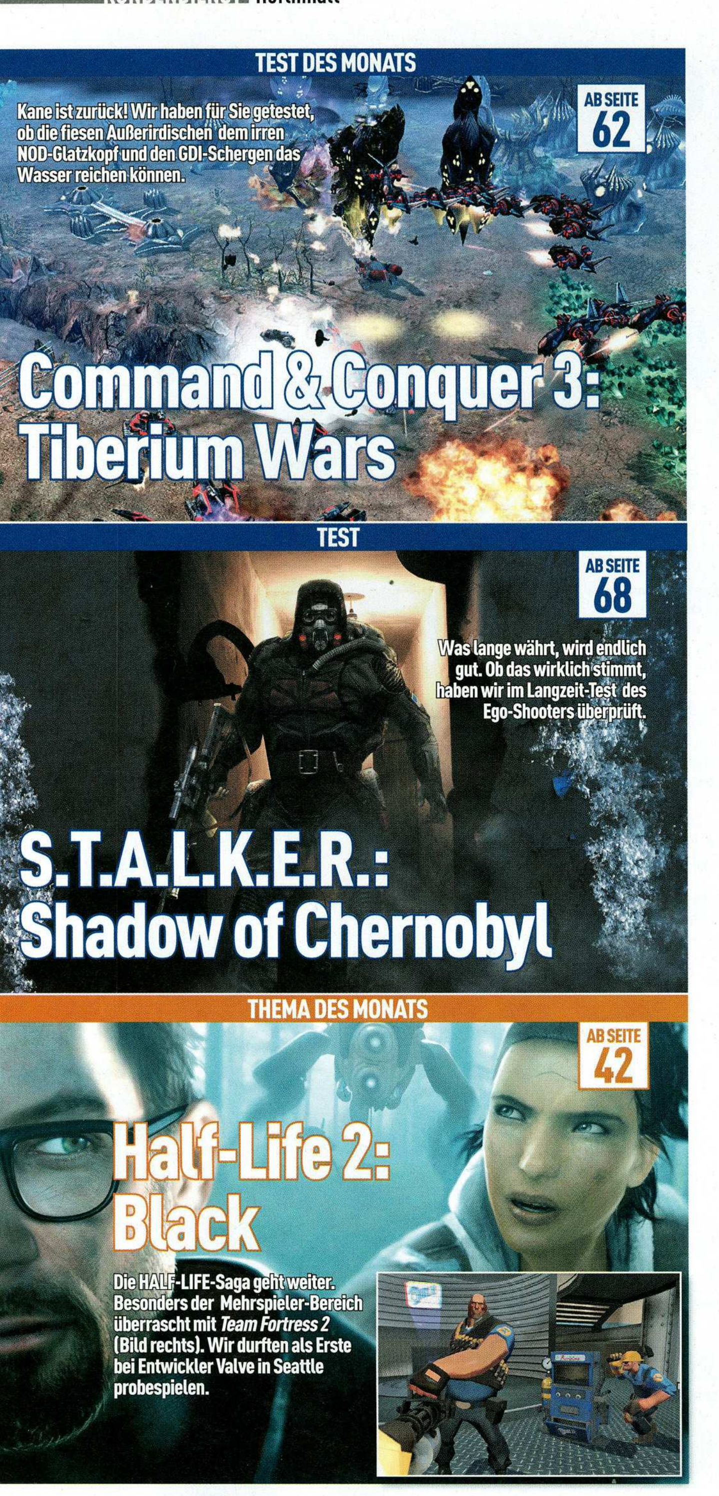
AUSSERDEM IM HANDEL:

Premium 5/2007
S.T.A.L.K.E.R.
Pappaufsteller, Leucht-Aufkleber, Riesenposter, Bonusheft – absolut unverzichtbar für den *S.T.A.L.K.E.R.*-Fan.



Sonderheft 1/2007
Ballerspiele
Spieleverbote? Nein danke! Hier finden Sie alles, um mitreden zu können. Und um mitzuspielen.





PC ACTION 5/2007

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

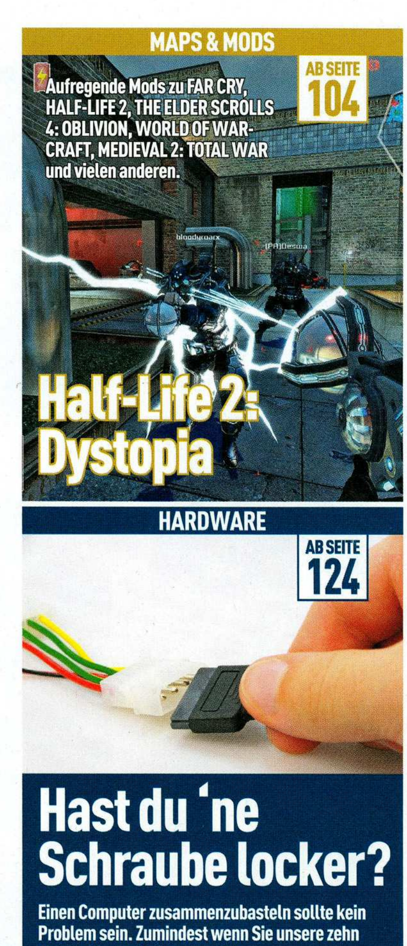
E-SPORT

BLICKPUNKT

VORSCHAU

TEST

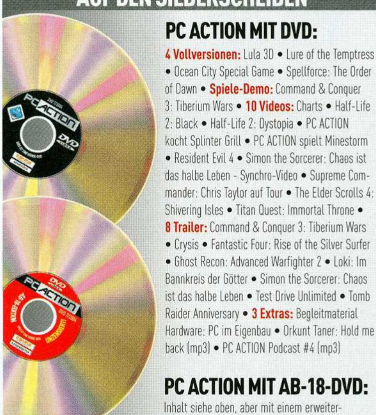
MAPS & MODS



Hast du 'ne Schraube locker?

Einen Computer zusammenzubasteln sollte kein Problem sein. Zumindest wenn Sie unsere zehn Todsünden tunlichst vermeiden.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

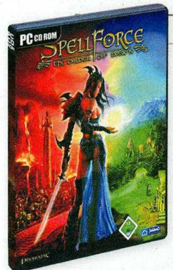
4 Vollversionen: Lula 3D • Lure of the Temptress • Ocean City Special Game • Spellforce: The Order of Dawn • **Spiele-Demo:** Command & Conquer 3: Tiberium Wars • **10 Videos:** Charts • Half-Life 2: Black • Half-Life 2: Dystopia • PC ACTION kocht Splinter Grill • PC ACTION spielt Minestorm • Resident Evil 4 • Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben - Synchro-Video • Supreme Commander: Chris Taylor auf Tour • The Elder Scrolls 4: Shivering Isles • Titan Quest: Immortal Throne • **8 Trailer:** Command & Conquer 3: Tiberium Wars • Crysis • Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer • Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 • Loki: Im Bannkreis der Götter • Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben • Test Drive Unlimited • Tomb Raider Anniversary • **3 Extras:** Begleitmaterial Hardware: PC im Eigenbau • Orkunt Taner: Hold me back (mp3) • PC ACTION Podcast #4 (mp3)

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, aber mit einem erweiterten Video zu Resident Evil 4.

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft



VOLLVERSION

Spellforce

Der famose Mix aus Echtzeit-Strategie und fantasievollem Rollenspiel.



- Komplexe Charakterentwicklung
- 6 Völker mit riesigen Spezialeinheiten
- 4 Zauberarten (weiße und schwarze Magie)
- 22 Karten im Einzelspieler-Modus
- 14 Karten im Mehrspieler-Modus
- 350 Ausrüstungsgegenstände
- PC ACTION-Wertung: 90% (Ausgabe 1/2004)

GENRE	Echtzeit-Strategie/Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.spellforce.de



VOLLVERSION

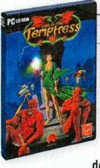
Lula 3D

Freizügige Adventure-Kost mit einer prallen Blondine als Heldin.



- Machen Sie sich auf die Suche nach den entführten Erotikfilm-Darstellerinnen
- Bouncin' Boobs Technology (wirklichkeitsnahe Simulation der sekundären weiblichen Geschlechtsmerkmale)
- Bunte 3D-Welt

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	1,5 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.lula.de



VOLLVERSION

Lure of the Temptress

Nostalgie pur: 2D-Fantasy-Adventure aus dem Hause Revolution.



- Von den *Baphomets Fluch*-Machern
- Echtes Point-&-Click-Adventure
- Reisen Sie als Bauernjunge Diermot durch die fantasievollen Landschaften
- Lustige Hintergrundgeschichte
- Windows-XP-Unterstüzung

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	100 MHz, 64 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.revolution.co.uk



VOLLVERSION

Ocean City Special Game

Nagelneues und frivoles Abenteuer – exklusiv für PC ACTION-Leser.



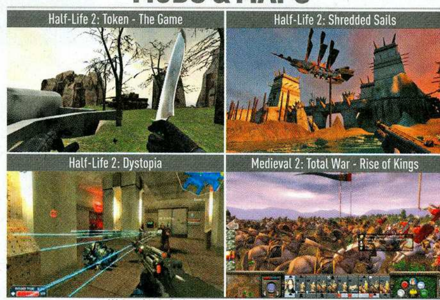
- Hobby-Projekt von Programmierer Harald Breitmaier
- Halbnackte Frauen
- Feine Grafik
- Mischung aus drei- und dreidimensionalen Levels
- Noch mehr halbnackte Frauen!

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 256 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	-

DEMO



MODS & MAPS



Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS

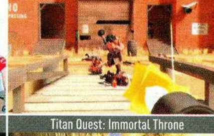




PC ACTION kocht Splinter Grill



Titan Quest: Immortal Throne



Weitere Videos finden Sie auf DVD.

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

Einkaufsliste
Putensteaks
Kräuterbutter
Rollbraten
Limettensaft
Orangensaft
Knoblauch
Kartoffeln
Gurken
Gemüsebrühe
Essig/Öl
ca. 32,- €



Vollversion: Spellforce

Die Mischung macht's: *Spellforce* kombiniert Strategie mit Rollenspielelementen.

Vollversion: Lula 3D

Scharf: Lula ist auf der Suche nach entführten Erotikfilm-Darstellerinnen.

Vollversion: Ocean City Special Game

Neu und exklusiv: Erfreuen Sie sich am frivolen 3D-Abenteuer.

SEITE A

VOLLVERSION:
Lula 3D
Lure of the Temptress
Spellforce

DEMOS:
Command & Conquer 3: Tiberium Wars

TOOLS:
Adobe Reader 7.0
DirectX 9.0c
Gamers.IRC 5.00
Suche
VLC 0.8.4a win32
Wallpapers
Winzip

PATCHES:
Company of Heroes v1.5 von v1.4 (d)
FIFA 07: Winter Transfer Update (d)
Supreme Commander v.3217 (int)

SEITE B

VOLLVERSION:
Ocean City Special Game

VIDEOS:
Charts
Half-Life 2: Black
Half-Life 2: Dystopia
PC ACTION kocht Splinter Grill
PC ACTION spielt Minestorm
Resident Evil 4 (erweitert auf AB-18-VERSION!)
Simon the Sorcerer 4 (Zwerchfellattacke)
Supreme Commander: Chris Taylor auf Tour
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles
Titan Quest: Immortal Throne

TRAILER:
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Crysis (zwei Technik-Trailer)
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
Loki: Im Bannkreis der Götter
Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben
Test Drive Unlimited
Tomb Raider Anniversary

SPIELERFORUM:
Half-Life 2
- Dystopia
- Shredded Sails
- Token: The Game
Medieval 2: Total War
- Rise of Kings
Neverwinter Nights 2
- The Prophecy of Aracas
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Deathtrap Dungeon
World of Warcraft
- ArcHUD
- Atlas
- Bongos
- Gatherer
- Sellvalue
- Stancesets
- UI Central Mod Management Tool
- Vbagnon
- WeaponQuickSwap

EXTRAS:
Begleitmaterial Hardware: PC im Eigenbau
Orkunt Taner: Hold me back (mp3)
PC ACTION Podcast #4 (mp3)

TIPPS & TRICKS:
Kurztipps
Sam & Max: The Mole, the Mob and the Meatball
Silverfall

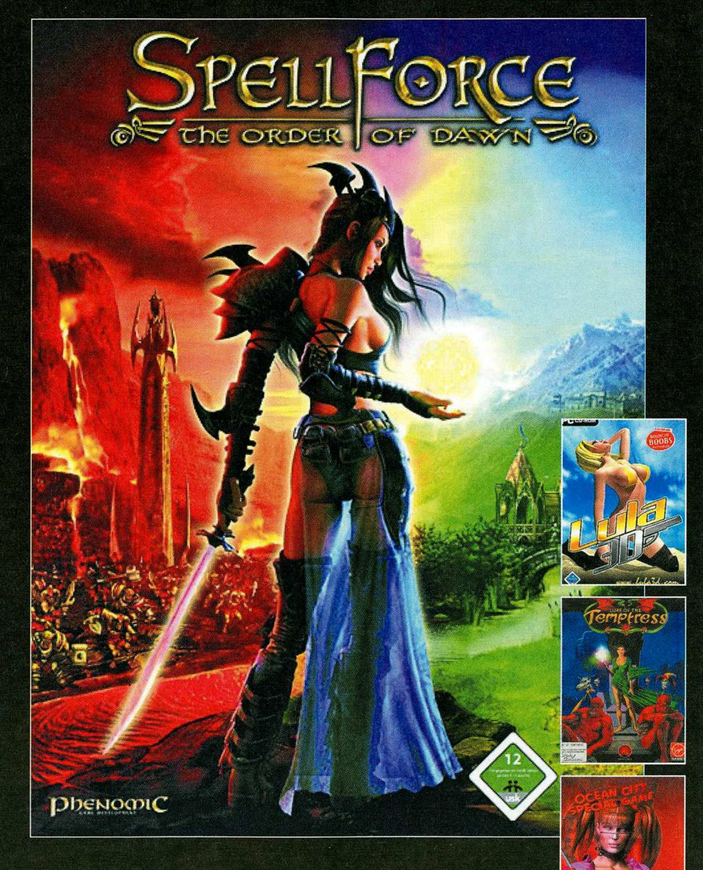
TREIBER:
Ati Catalyst CCC v.6.12
Nvidia Forceware v.93.71

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

PC ACTION

Spellforce, Lula 3D, Ocean City Special Game, Lure of the Temptress

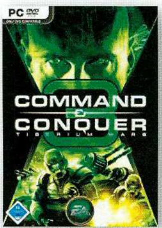
5/2007 DVD COMPUTEC MEDIA



Lust auf Spielchen?

Hammer-Spiele für null Komma nix **

** Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Befehligen und Erobern: Im neuesten Teil der beliebten Echtzeit-Strategie-Serie *Command & Conquer* erwartet den Spieler Altbekanntes, aber auch eine Menge Neues. Dank der atemberaubenden Grafik mit tollen Licht- und Shader-Effekten, einer von bekannten Hollywood-Schauspielern erzählten epischen Story und der gewohnt rasanten Spielweise setzt *C&C 3* den neuen Standard im Echtzeit-Strategiespiel-Genre.

Erscheint: 23.03.2007

PRÄMIEN-NR.: 003161

RAZER DEATH ADDER

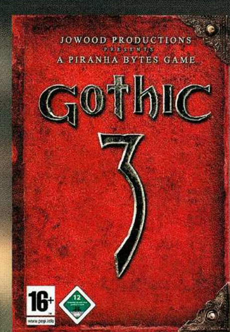
Messerscharfes Spielen im Grenzbereich!

Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, hier werden die Oberflächendetails mit einer Infrarot-LED abgetastet. Die Maus bietet fünf Knöpfe (inklusive eines beleuchteten Scrollrads) und mit einem 200 Zentimeter langen Kabel haben Sie viel Bewegungsfreiheit. Die Leuchteffekte sind sehr dezent und fast alle Flächen besitzen einen Gummieffekt. Ebenfalls ideal ist das Gewicht: Mit 100 Gramm lässt sich die Maus schnell und einfach bewegen, vermittelt aber dennoch genug Positionsfeedback. Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode lässt sich keine Abnahme der Präzision oder negative Beschleunigung feststellen. Auch in Sachen Ergonomie hat Razer dazugelernt. Zwar ist die Death Adder nur als Rechtshändermaus ausgelegt, die geschwungene Formgebung passt sich aber so gut den (normal großen) Händen an, dass selbst bei langen Zocknächten keine Verspannungen im Handgelenk auftreten. Die Razer Death Adder lässt, in den richtigen Händen, die Feinde vor Angst schlottern!

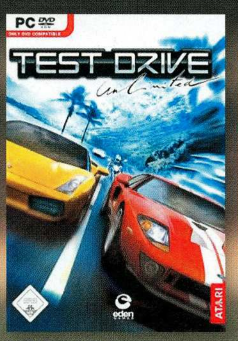
PRÄMIEN-NR.: 003164



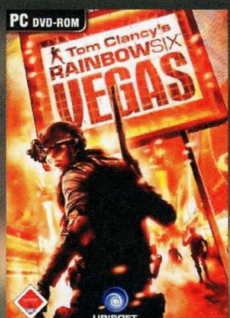
GOTHIC 3 FIGUR WIKINGER
Die exklusive, ca. 40 cm hohe Sammlerfigur Wikinger aus der berühmten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins lässt das Herz eines jeden wahren *Gothic 3*-Fans höher schlagen. Die Auflage ist streng limitiert!
PRÄMIEN-NR.: 003079



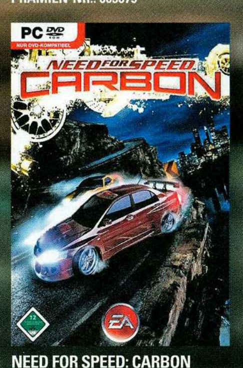
GOTHIC 3
Im stimmungsvollen Rollenspiel-Hit erkunden Sie die Eisgipfel von Nordmar, die Wüste Varant oder das umkämpfte Myrtana. Absolut sagenhaft, was dieser Titel zu bieten hat!
PRÄMIEN-NR.: 003028



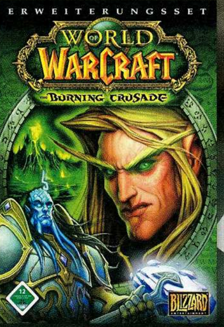
TEST DRIVE UNLIMITED
Über 125 lizenzierte Autos, eine unglaubliche Grafik und nie zuvor gesehene Details. Das ultimative Spielerlebnis bietet Ihnen packende Rennen auf über 1.500 virtuellen Kilometern.
PRÄMIEN-NR.: 003165



RAINBOW SIX VEGAS
Grandioser Taktik-Shooter, der grafisch und spielerisch auf ganzer Linie überzeugt.
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**
PRÄMIEN-NR.: 003176



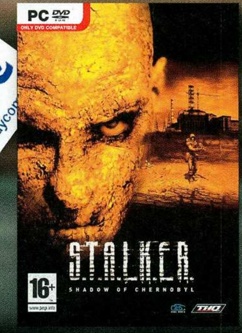
NEED FOR SPEED: CARBON
Gefährlich, temporeich und adrenalingeladen! Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen den Titel zum ultimativen Next-Generation-Rennspiel.
PRÄMIEN-NR.: 003092



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
The Burning Crusade ist die Erweiterung von Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel und veredelt Ihr Suchtspiel Nummer 1.
PRÄMIEN-NR.: 003076



50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung. Happy Shopping!
PRÄMIEN-NR.: 002918



S.T.A.L.K.E.R.
Realistischer Endzeit-Shooter! Actionreiche Gefechte in endzeitlicher Umgebung.
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**
PRÄMIEN-NR.: 002633

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie gibt es erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

PA PR 40

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

»Bitte wegkucken, sonst kann ich nämlich nicht.«

Die Elfen sind die schnellste und wendigste Charakterklasse.

»„Schau mal, dein Schuh ist auf." – „Aber ich habe doch gar keine Schnürsenkel!"«

Ein Troll kämpft gegen ein beschworenes Biest (links).

Der Troll ist eine der langsameren, aber dafür starken Klassen in *Shadowrun*.

»Schick: graue Haare.«

SHADOWRUN

Auf, Teufel komm raus!

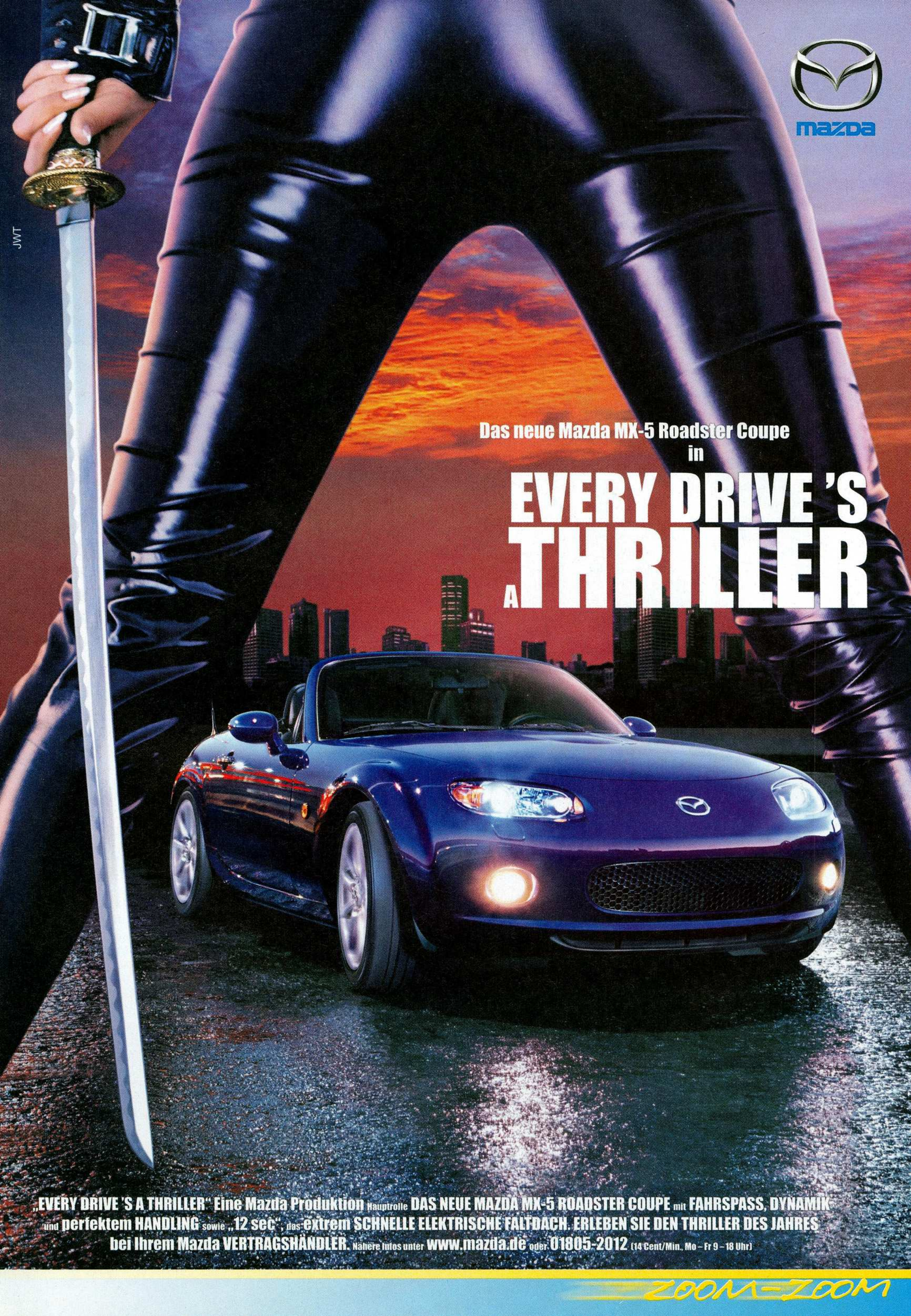
Anhänger des Pen-&-Paper-Rollenspiels fluchen, Freunde von Mehrspieler-Shootern frohlocken: *Shadowrun* kommt!

MEHRSPIELER-SHOOTER | Behutsam rennen wir als dicker Troll mit einem riesigen Maschinengewehr durch die Gänge eines futuristischen Gebäudes. Unser Ziel: die Basis der gegnerischen Partei. Dort möchten wir die Flagge stibitzen und zurück zum eigenen Stützpunkt bringen. Plötzlich öffnet sich neben uns die Wand und aus einem rot schimmernden Kreis springt ein bewaffneter Zwerg. Wir eröffnen das Feuer und setzen dem Dreikäsehoch mächtig zu. Der Wicht sieht ein, dass er keine Chance hat. So schnell, wie der Liliputaner aufgetaucht ist, verschwindet er wieder, indem er ein Loch in den Boden zaubert und sich ein Stockwerk tiefer teleportiert. Hat der Penner noch mal Glück gehabt!

WIR DURFTEN RAN

Ende Februar besuchten wir die Entwickler Fasa in einem Münchner Hotel, in dem wir erstmals Hand an *Shadowrun* legen durften. Nach unserer ersten Partie sind wir angetan von dem abgefahrenen Spielverlauf des Mehrspieler-Shooters. Doch schon das Genre sorgte in der Spielergemeinde im Vorfeld für Diskussionen. Denn *Shadowrun* ist eigentlich ein Pen-&-Paper-Rollenspiel, sodass die Anhänger des Cyberpunk-Szenarios von den Fasa Studios ein ganz anderes Spiel erwartet hatten. Fasa-Chef Mitch Gitelman und seine Kollegen sehen sich seither heftiger Kritik ausgesetzt, doch die Macher lassen sich nicht unterkriegen. „*Shadowrun* ist das beste Spiel, an dem unsere Firma je gearbeitet hat", erklärt Mitch Gitelman. Und tatsächlich wurde aus dem anfänglich belächelten Shooter ein futuristischer *Counter-Strike*-Konkurrent mit vielen spaßigen Ideen. Der Spieler erschafft heilende Bäume, fliegt durch die Luft oder reanimiert Kameraden. Besonders fein: *Shadowrun* ist einer der ersten Titel, bei denen PC- und Xbox-360-Spieler gegeneinander antreten können. Wer Mehrspieler-Shooter liebt, freut sich auf den kommenden Sommer. Lukasz Ciszewski

Info: shadowrun.com


mazda
JWT
Das neue Mazda MX-5 Roadster Coupe
in
EVERY DRIVE 'S
A THRILLER
„EVERY DRIVE 'S A THRILLER" Eine Mazda Produktion Hauptrolle DAS NEUE MAZDA MX-5 ROADSTER COUPE mit FAHRSPASS, DYNAMIK
und perfektem HANDLING sowie „12 sec", das extrem SCHNELLE ELEKTRISCHE FALTDACH. ERLEBEN SIE DEN THRILLER DES JAHRES
bei Ihrem Mazda VERTRAGSHÄNDLER. Nähere Infos unter www.mazda.de oder 01805-2012 (14 Cent/Min., Mo – Fr 9 – 18 Uhr)
ZOOM-ZOOM

DAWN OF MAGIC

Das mag isch!



In der Fantasy-Welt von *Dawn of Magic* trifft der Protagonist auf viele Gegner-Typen, zum Beispiel Drachen.

Mit *Dawn of Magic* erhebt sich ein weiterer Anwärter auf den heiß umkämpften Thron der Action-Rollenspiele.

ACTION-ROLLENSPIEL | *Silverfall*, *Titan Quest* oder Dauerbrenner *Diablo 2* – Action-Rollenspiele sind groß in Mode. Verleger Deep Silver hat für das erste Quartal 2007 angekündigt, ein eigenes Pferd ins Rennen zu schicken: *Dawn of Magic*. Das Spiel verspricht eine große Spielwelt, eine interessante Geschichte, die in einer Fantasy-Mittelalter-Welt angesiedelt ist, sowie enorme Handlungsfreiheiten. Durch einige Besonderheiten versucht es, sich vom Rest des Genres abzuheben. Das fängt bei den Charakterklassen an: Wo in anderen Genre-Vertretern Barbaren und Zauberinnen ihr Unwesen treiben, sind bei *Dawn of Magic* nur Magier vertreten, und zwar alle Klassen. Eine Vielfalt an Zaubersprüchen, Dutzende Magie-Bereiche und vier wählbare Magie-Schulen sollen dafür sorgen, dass sich die Charaktere dennoch deutlich unterscheiden. Durch 40 Arten magischer Materialien können Sie Gegenstände auf unterschiedliche Weise modifizieren, was zusätzlich zur Individualisierung des Charakters beiträgt. Auch der Mehrspieler-Modus verspricht eine Menge. Dort dürfen bis zu 16 Teilnehmer in diversen Spielmodi die magischen Klingen kreuzen. Dennis Blumenthal

Info: www.dawnofmagic.de

Klassenunruhen

Bei *Dawn of Magic* gibt es tolle Magierklassen. Folgende Charaktere wünschen wir uns noch!

Putzfee



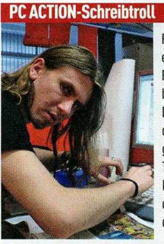
Die Putzfee ist eine optimale Mischung aus Zauberin und Krieger. Zu ihren typischen Waffen gehört der Samurai-Mopp. Der gefährlichste Zauberspruch der Putzfee ist „Bodenschrubben +3" in Kombination mit der fiesen Attacke „Spülhände".

Sexenmeisterin



Weiterentwicklung der Heiler-Klasse. Erleichtert andere Charakterklassen schnell und diskret. Die Sexenmeisterin kann zudem Zauberstäbe der anderen Gruppenmitglieder in den Attributen Stärke, Größe und Ladung aufmotzen. Was für eine coole Sau!

PC ACTION-Schreibtroll



Findet man in den entlegensten Dungeons der Fantasy-Welt. Sie sind stark behaart und bekämpfen Eindringlinge mit Witzen, die unter die Gürtellinie gehen. Der Anführer der Trolle, Yeti-Ritter Joda, knechtet seine Sklaven mit der legendären „Peitsche des Terrors". Hart!

Fotos: mauritius images

BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER DAS NEUE FRAUENMAGAZIN PLAY VANILLA



Neu im Zeitschriftenhandel: Das Frauenmagazin Play Vanilla der Computec Media AG.

Frauen wollen doch nur spielen!

Sicher haben Sie schon von diesem Spielemagazin gehört, das ausschließlich auf Frauen zugeschnitten ist. Play Vanilla heißt das Heft und entsteht im selben Verlag wie die allseits geliebte PC ACTION. Anfangs hielt ich die Sache wirklich für eine gute Idee, denn ich vermutete Artikel à la „Hier laden Sie die besten Pornos für Ihren Freund herunter", „Wo kann ich sparen, um meinem Freund mehr Spiele kaufen zu können und brauche ich überhaupt eine Krankenversicherung?", „Warum Hundehaufen in *Nintendogs* nicht stinken", „Wie ich meinen Kummer am besten beim Spielen in mich hineinfresse, um meinen Freund nicht vollquatschen zu müssen". Ein tolles Thema wäre auch: „Nintendo Wii – was tun, wenn beim Rumhampeln der Tampon rausfällt?" Als Gimmick könnte man passend zu diesem Artikel eine Abdeckplane für den Fußboden beilegen. Natürlich habe ich der Play-Vanilla-Redaktion meine Themenvorschläge unterbreitet, denn ich unterstütze Anfänger gern. Komischerweise haben die Tussen abgelehnt! Böse Blicke erntete ich stattdessen. Warum? Ich nehme an, diese Emanzen wollten einfach nicht die Hilfe eines Mannes in Anspruch nehmen. Sonst hätten sie ja zugeben müssen, dass Frauen nicht so intelligent sind wie wir Menschen. Die nehmen sich ganz schön was raus. Aber kann man es ihnen verübeln? Die Gesellschaft erzieht den Weibern solch ungebührliches Verhalten ja geradezu an. Eben erst war zum Beispiel Weltfrauentag. An diesem Tag soll man den Frauen dieser Welt gedenken und all der Arbeit, die sie verrichten. Doch wenn die Arbeit der Frauen so toll ist – warum verdienen die dann im Vergleich viel weniger als wir Männer? Da kann es mit der Qualität ja nicht sehr weit her sein, sage ich! Wieso gibt es eigentlich keinen Weltmännertag? Die wichtigsten Sachen wurden von Männern erfunden. Zum Beispiel die Radioaktivität, ohne die heutzutage kein Radio mehr aktiv wäre. Wobei im Zeitalter von MTV & Co. sowieso niemand mehr Radio hört – obwohl da nur Rap-Scheiß läuft. Aber die Frauen in den Videos finde ich gut!





CONAN

Barbarisch

Ein besiegter Gegner fällt vor Conan zu Boden. Das Spiel sieht bereits gut aus, ist aber keineswegs über alle Zweifel erhaben.

Eltern, sperrt die Töchter weg! Händler, versteckt euer Gold! Der Super-Macho kehrt zurück. Härter denn je.

ACTION | *Conan* ist der Superheld der Vorzeit. Ein Mann wie ein Baum. Stark, ungezähmt und geradlinig. Kurz: Ein Typ, der unbedingt ein würdiges Computerspiel braucht. Nach bisher etwas halbherzigen Umsetzungen (zuletzt vor knapp drei Jahren), könnte sich dieser Wunsch bald erfüllen. Denn neben einem Online-Rollenspiel befindet sich ein Haudrauf-Splatter-Gekloppe von Nihilistic Software in der Mache. Angekündigt ist es bisher nur für Konsole, doch wir sind zuversichtlich, dass eine PC-Umsetzung erscheint. Auf dem THQ Gamer's Day in San Francisco hatten wir die Chance zu einem Probespiel. Das Action-Gemetzel orientiert sich am grandiosen PS2-Adventure *God of War* und *Prince of Persia*. Conan hackt Pixelgegnern Arme und Köpfe ab, Blutfontänen spritzen und bleiben samt Körperteilen am Boden liegen. Ob das so in Deutschland erscheint? 2008 soll es soweit sein. Joachim Hesse

Info: www.thq.com

LIES MICH!

Mercenaries 2: World in Flames



Action | Eigentlich sollte das Actionspiel *Mercenaries 2: World In Flames* exklusiv für die Playstation 3 erscheinen. Verleger Electronic Arts kündigte jetzt aber an, zu Weihnachten 2007 nun doch Versionen für Xbox 360, Playstation 2 und PC in die Händlerregale zu karren. In *Mercenaries 2* kämpfen Sie als Söldner in Venezuela und erledigen aufseiten mehrerer Fraktionen zahlreiche Aufträge. Andrew Goldman, Chef des Entwicklers Pandemic Studios, verspricht: „Die Spieler können sich auf eine unglaubliche Freiheit und natürlich explosive Action freuen." (MB)

Info: www.mercs2.com

Juiced 2



Rennspiel | Jetzt ist es sicher: Im Herbst kommt *Juiced 2: Hot Import Nights* auf den Markt. Im Nachfolger soll es noch mehr Tuningmöglichkeiten, Driftrennen und Persönlichkeitsmerkmale der Fahrer geben. (RW)

Info: www.thq.de

THEMA „KILLERSPIELE"

Beckstein des Anstoßes

Nach der „Killerspiele"-Debatte hat ein 44-jähriger PC ACTION-Leser aus Köln den bayerischen Innenminister Dr. Günther Beckstein angezeigt.



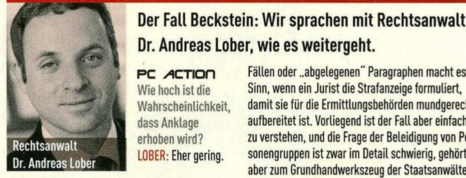
Innenminister Dr. Günther Beckstein.

„Hiermit erstatte ich für mich und stellvertretend für eine große Zahl von Betroffenen Strafanzeige wegen Beleidigung, übler Nachrede und Volksverhetzung [...]. Herr Beckstein hatte mehrmals und in verschiedenen Medien die Gleichstellung von Computerspielen mit Kinderpornografie gefordert. Des Weiteren würden Spieler durch die Spiele zu Mördern ausgebildet und seien tödliche Zeitbomben. Damit hat er mich und etliche Millionen Menschen in diesem Land mit Kinderschändern und Psychopathen gleichgestellt!", so der gelernte Maschinenschlosser und IT-System-Elektroniker in seinem uns vorliegenden Brief an die Kölner Staatsanwaltschaft. Diese erklärte auf Anfrage, dass das Verfahren mit der Aktennummer 121 AR 23/07 nach München weitergereicht wurde (lesen Sie bitte auch das Interview rechts). Aus dem Innenministerium indes kam folgende Stellungnahme zu dem Fall: „Die bayerische Forderung eines Herstellungs- und Verbreitungsverbots von menschenverachtenden Killerspielen und Äußerungen von Innenminister Dr. Günther Beckstein hierzu sind Ausdruck eines verantwortungsvollen Handelns, um zunehmenden Verrohungstendenzen in der Gesellschaft zu begegnen. Es ist notwendig, in hohem Maße vernünftig und in keiner Weise strafbar, zu kritisieren, dass Computerspiele auf dem Markt sind, die es Spielern ermöglichen, spielerisch und virtuell Menschen auf grausamste Art und Weise zu töten." Harald Fränkel

Info: www.pcaction.de

INTERVIEW

KOMMT ES ZUR ANKLAGE?



Rechtsanwalt Dr. Andreas Lober

Der Fall Beckstein: Wir sprachen mit Rechtsanwalt Dr. Andreas Lober, wie es weitergeht.

PC ACTION Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass Anklage erhoben wird?

LOBER: Eher gering.

PC ACTION Warum?

LOBER: Beleidigung und üble Nachrede nimmt die Rechtsprechung eher selten an, wenn eine herabsetzende Äußerung auf eine große Personengruppe abzielt, aber die Details sind hier sehr komplex. Hinzu kommt, dass die Gerichte recht tolerant sind bei Meinungsäußerungen in der politischen Auseinandersetzung, wenn nicht gerade extremistische Positionen vertreten werden. Auch der Volksverhetzungsparagraph wird zwar gern einmal bemüht; verurteilt werden aber meist nur politische Extremisten, deren Positionen weit krasser sind als die von Herrn Beckstein. Äußerungen wie „Soldaten sind potenzielle Mörder" sind beispielsweise von einigen Juristen als zulässig, von anderen als unzulässig angesehen worden. Außerdem könnte der Bayerische Landtag verhindern, dass Herr Beckstein verfolgt wird. Wenigstens für die Dauer der laufenden Wahlperiode.

PC ACTION Hätte unser Leser in seinem Anschreiben etwas besser machen können?

LOBER: Im vorliegenden Fall wird das keinen großen Unterschied machen. Bei sehr komplexen Fällen oder „abgelegenen" Paragraphen macht es Sinn, wenn ein Jurist die Strafanzeige formuliert, damit sie für die Ermittlungsbehörden mundgerecht aufbereitet ist. Vorliegend ist der Fall aber einfach zu verstehen, und die Frage der Beleidigung von Personengruppen ist zwar im Detail schwierig, gehört aber zum Grundhandwerkszeug der Staatsanwälte.

PC ACTION Wie stehen Sie als Privatperson und Spieler zu der Aktion?

LOBER: Es ist gut, wenn jemand Herrn Beckstein klarmacht, dass seine Äußerungen zu weit gehen. Eine solche Aktion schafft dafür die notwendige Öffentlichkeit. Staatsanwaltschaft und Gerichte mögen so etwas allerdings meist nicht besonders und haben dann den Eindruck, zu PR-Zwecken „missbraucht" zu werden.

PC ACTION Wann entscheidet sich, ob Anklage erhoben wird?

LOBER: Das ist schwer zu sagen. Bei einfachen Fällen, beispielsweise kleinen Diebstählen, geht alles meist flott. Bei Großverfahren kann es Jahre bis zur Erhebung der Anklage dauern. Der vorliegende Fall ist nicht sehr komplex, wird aber wahrscheinlich von der Staatsanwaltschaft auch nicht als besonders dringend angesehen.

Dr. Andreas Lober ist Anwalt der Frankfurter Kanzlei Schulte/Riesenkampff (www.schulte-lawyers.de) und passionierter Spieler. Er schrieb seine Doktorarbeit über das Thema Indizierung. Mehr zum Fall finden Sie auf www.paction.de (Suchwort 24F2 eingeben).

Lustobjekt des Monats

Karima Adebibe ist seit 2006 die offizielle Verkörperung der virtuellen Spielfigur Lara Croft.

Steckbrief

Spiel: *Tomb Raider Anniversary*
Name: Karima Adebibe
Künstlername: Lara Croft
Position: Offizielles Lara-Croft-Model
Alter: 22 (14. Februar 1985). Nicht zu alt, nicht zu jung. Passt!
Geschätzte Körbchengröße: Jede Skala hat irgendwann ihr Maximum erreicht.
Geburtsort: London, England
Internetseite: www.tombraider.de
Gliedmaße, die wir uns abbeißen würden, um mal mit Lara ballern zu dürfen: Alle bis auf eins.
Neuigkeiten zum Spiel: Bei *Tomb Raider Anniversary* (Vorschau auf Seite 56) handelt es sich im Prinzip um den ersten Teil des Action-Adventures von 1996 in neuer Grafikpracht. Wir wünschen uns, dass auch unsere Frauen mit dem Alter immer hübscher werden. Bis dies technisch möglich ist, wechseln wir jedes halbe Jahr unsere Freundinnen. So geht's auch!

EMPIRE EARTH 3

Generationskonflikt


In *Empire Earth 3* prallen Epochen der Weltgeschichte aufeinander. Hier kämpfen Armbrustschützen gegen moderne Maschinen.

»Hatte Vorteile bei der Flut: Ost-Berlin.«

Auch im dritten Teil der Reihe hetzen Sie diverse Technik-Epochen aufeinander.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Zweifellos war *Empire Earth 2* ein hervorragender Titel. Auf den Otto-Normal-Strategen wirkte das Spiel jedoch dank einer unübersichtlichen Fülle an Funktionen komplizierter als Astrophysik *[und fast so kompliziert wie Frauen/Ergänzung von hfr]*. In Teil 3 soll die Welteroberung einfacher von der Hand gehen. Dafür entschlacken die Macher die Benutzerführung und das Spielprinzip. Statt 14 Völker regieren Sie nur drei Fraktionen (Fern- und Nahost, Westen), die sich jedoch stark unterscheiden. Als Erscheinungstermin peilt Herausgeber Vivendi Herbst 2007 an.

Alexander Frank

Info: www.empireearth.com

Bluteffekte bei Kombo-Attacken oder wie in diesem Bild beim Kanonenbeschuss im ersten Kapitel von *Jade Empire* finden Sie nur in der englischen Version.


»Bei Asiaten nicht nur im Oktober beliebt: die Wiesn.«

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

Schnittstelle

In der Vorausgabe testeten wir *Jade Empire* und behaupteten, es sei ungeschnitten. Das stimmt nicht.

ACTION-ROLLENSPIEL | Wie sich erst nach Redaktionsschluss herausstellte, wurde die deutsche Version des Spiels überraschend entschärft. Scheinbar verunsichert durch die „Killerspiel"-Debatte in Deutschland ist Entwickler Bioware aus eigenem Antrieb tätig geworden und hat ohne Auftrag sämtliche Bluteffekte aus der deutschen Fassung des Spiels entfernt. „Wir wissen von nichts", versicherte ein Sprecher des deutschen Vertriebs Take 2 auf Anfrage. Nötig waren die Schnitte nicht, da die ungekürzte Xbox-Version eine USK-Freigabe ab 16 Jahren besitzt.

Joachim Hesse

Info: www.jade-empire.com

LEGEND: HAND OF GOD

Sagenhaft



Der Held kämpft gegen ein Rudel Wölfe. Die Grafik von *Legend* soll der Pracht von *Titan Quest* in nichts nachstehen.

Konkurrenz für *Diablo* und *Titan Quest*: Ein deutsches Spiel will die Genre-Könige vom Thron stoßen.

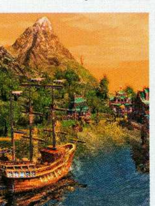
ACTION-ROLLENSPIEL | Ein Monster nach dem anderen, ein Gegenstand nach dem nächsten – der Spielverlauf von *Diablo* oder *Titan Quest* ist zwar monoton, begeistert aber Millionen Spieler weltweit. Die Jagd nach besseren Waffen und Rüstungen für die eigene Spielfigur tröstet jedoch nicht über magere Hintergrundgeschichten hinweg. Die fallen nämlich dünner aus als bei Pornofilmen. *Legend: Hand of God* will genau an diesem Punkt ansetzen. Die deutschen Entwickler von Master Creating (*Restricted Area*, 2004) wollen eine tiefgehende, nicht-lineare Handlung mit dem Sammeltrieb nach Gegenständen verbinden. Interessant: *Legend* schweißt die feste, von Hand erschaffene Welt von *Titan Quest* mit den zufälligen Gegenden von *Diablo* zusammen. Die Umgebung ist vorgegeben, während die unterirdischen Verliese im Verlauf variieren. Erscheinungstermin: Herbst 2007. Alexander Frank

Info: www.legend-game.de



LIES MICH!

Anno 1701 Add-on



Aufbau-Strategie | 400.000 Verkäufe seit der Veröffentlichung ließen *Anno 1701* zum bestverkauften Vollpreisspiel, meistverkauften Strategiespiel und erfolgreichsten deutschen Spiel 2006 werden. Im dritten Quartal soll ein noch namenloses Add-on in Ihren Hafen schippern. Die Macher des Hauptspiels, Related Designs, programmieren die Erweiterung, die *Anno 1701* mit elf Missionen in einer neuen Kampagne aufpeppt. Daran sollen Sie zwischen 20 und 30 Stunden zu knabbern haben. Vier neue KI-Spieler sind eng in die Geschichte eingebunden, die Sie in die asiatische Kultur entführen soll. Mit dem Add-on kommt auch ein Editor, mit dem Sie neue Spielinhalte erstellen können. (MB)

Info: www.anno1701.com

Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse



Wirtschaftssimulation | Die Erweiterung *Seeräuber der Hanse* fügt dem Hauptprogramm einige Schmankerl hinzu. So gibt es drei neue Klassen: Medicus (Heiler), Fischer, Pirat. Als Seeräuber dürfen Sie Ihre Bräute unter anderem Liebesdienste vollbringen lassen oder sich wie die anderen Charaktere nach getaner Arbeit in der Schenke einen hinter die Binde kippen. Abreagieren können Sie sich in der neuen Kampagne, die mit vier Kapiteln aufwartet. Und wenn Sie nicht auf Ihre Gesundheit achten, bekommen Sie eine Erkältung, die sich zu einer Grippe entwickelt, aus der schnell eine Lungenentzündung wird. Danach gibt es nur noch eine Stufe: den Tod. Ab dem 27. April sind Sie dabei. (CG)

Info: www.diegilde.de

Marvel Trading Card Game

Strategie | Sie stehen auf Comic-Bräute wie Storm, Black Cat und Elektra? Dann sollten Sie einen Blick auf das Marvel Trading Card Game werfen. In dem Karten-basierten Strategietitel bunkern Sie mehr als 800 auf den bekanntesten Marvel-Charakteren beruhende Karten. Sie treten online an oder begaffen im Einzelspieler-Story-Modus detaillierte Szenen aus den Comics, um sich legendäre Marvel-Charaktere wie etwa Spider-Man, X-Men und Ghost Rider zu erspielen. Für die „eindrucksvollen Superhelden-Kämpfe", die Verleger Konami für Mai 2007 verspricht, kommt das sogenannte „Vs. System" von Upper Deck zum Einsatz. (MB)

Info: www.konami.de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Spielen Sie World of Warcraft: The Burning Crusade?

Ja, ab und zu. 5.84%

Noch nicht, aber bald. 5.84%

Ja, rund um die Uhr. 3.78%

Nein, kein Interesse. 30.58%

Nein, das ist nur was für kleine Mädchen. 53.95%

ROLE PLAY CONVENTION

Da wirst du rollig



In der Münsterhalle findet am 21. und 22. April die Role Play Convention statt.

»Lustig: im Liegen pinkeln.«

Für Fans von Rollenspielen öffnen sich mit der *Role Play Convention* die Tore zum Himmel. Treten Sie ein!

VERMISCHTES | Beim Begriff Rollenspiele geht vielen von Ihnen sicherlich die Hose auf. Entweder, weil Sie an was Versautes denken oder wenn Ihnen die Eskapaden Ihrer Pen-&-Paper-Runden in Erinnerung kommen. Für die zuletzt Genannten lohnt sich ein Besuch auf der *Role Play Convention*, die am 21. und 22. April in der Münsterhalle in – Achtung! – Münster stattfindet. Dort präsentieren Ihnen die Veranstalter auch die neuesten Computer-Rollenspiele. Zu sehen gibt es *Legend: Hand of God, Der Herr der Ringe Online, Warhammer Online, Age of Conan, Titan Quest, Elveon* und *Das Schwarze Auge: Drakensang*. Außerdem erfreuen Sie sich an Brettspiel-, Sammelkarten-, Pen-&-Paper- und Live-Rollenspiel-Ständen über neue Produkte. In *Warcraft 3*- und *Guild Wars*-Turnieren zeigen Sie den Besuchern, was Sie draufhaben. Unsere Kollegen von Giga-TV, PC Games und Buffed sind ebenfalls vor Ort. Sie können also unserem Chef Heinrich Lenhardt persönlich die Hand schütteln. Am Samstag, 21. April, steigt um 21 Uhr eine große Party, auf der illustre Gruppen wie Rabenschrey und Die Irrlichter auftreten. Das DJ-Team Miami Rockers mit Cosmo Klein gibt sich ebenfalls die Ehre. Wer sich dieses Spektakel nicht entgehen lassen will, berappt 9 Euro (Tageskarte) oder 14 Euro (Dauerkarte), die Party kostet allerdings extra. Andreas Bertits

Info: www.rpc-germany.de



Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

1. Crysis

Die insektenähnlichen Aliens verfügen über Strahlenwaffen, mit denen sie aus dem Inselparadies ein Winterwunderland machen.

»Mann, ist das kalt hier, wo ist bloß mein warmer Bruder?«

1 ■ (1)

Worum geht es?

Die Erde in naher Zukunft: Ein Asteroid fällt vom Himmel und trifft eine koreanische Inselgruppe. Amerika spielt mal wieder Weltpolizei und entsendet Truppen. Diese kabbeln sich mit den Einheimischen, bis alle erkennen, dass der eigentliche Feind aus dem All kommt und Eis über alles liebt.

Warum brauchst du es?

Ganz einfach. Wer sich *Crysis* nicht sofort am Erscheinungstag zulegt, wird ernsthaft Gefahr laufen, all seine Freunde und flüchtigen Bekannten zu verlieren. Warum? Weil es spätestens dann nur noch dieses eine Gesprächsthema gibt. Und wer nicht mitreden kann, vereinsamt und stirbt letztendlich verbittert. Amen.

Was gibt es Neues?

Crytek hat auf der Game Developers Conference ein Video vorgeführt, das eine gewaltige Atomexplosion zeigt. Diese spezielle Szene haben wir zwar nicht auf unserer DVD, dafür aber zwei nicht minder interessante Videos, die die Cry-Engine 2 in Aktion zeigen. Ebenfalls veröffentlicht: erste Bilder zum *Crysis*-Editor.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	Mitte 2007



2. Hellgate: London



2 ▲ (4)

Worum geht es?

Wie der Titel bereits höchst subtil andeutet, öffnet sich in London ein Höllentor und entlässt allerlei fiese Viecher dämonischer Natur in unsere schöne Welt.

Warum brauchst du es?

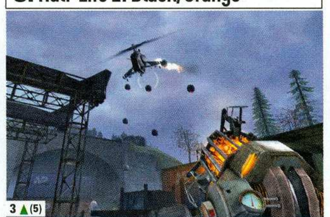
Weil sich in *Hellgate: London* alles darum dreht, oben beschriebene Teufelskreaturen mit Macht, Magie und Waffengewalt ins Jenseits zurückzuschicken.

Was gibt es Neues?

Etliche neue Bilder, von den eines hier zu sehen ist. Das Besondere daran: Erstmals ist darauf die Benutzeroberfläche zu erkennen. Ob diese final ist, lässt sich noch nicht sagen.

Genre	Action-Rollenspiel	Hersteller	Flagship Studios	Erscheint	2007

3. Half-Life 2: Black/Orange



3 ▲ (5)

Worum geht es?

Das Übliche: Die Erde wurde von Aliens überrannt, die gesamte Menschheit versklavt. Ein Mann, in diesem Fall ein Wissenschaftler namens Gordon Freeman, nimmt den Kampf auf.

Warum brauchst du es?

Sowohl die schwarze als auch die orangefarbene Box haben ihren speziellen Reiz. Beide enthalten auf jeden Fall *HL 2: Episode Two*, *Portal* und *Team Fortress 2*. Versprochen!

Was gibt es Neues?

Das ist eine echt idiotische Frage! Schließlich halten Sie eine PC ACTION in Händen, auf deren Cover ganz groß *Half-Life 2: Black* steht. Blättern Sie sofort auf Seite 42, dann sei Ihnen vergeben.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Valve Software	Erscheint	September 2007

4. Two Worlds



4 ▲ (7)

Worum geht es?

Thema des Spiels: die unterschiedliche Sicht von Männern und Frauen auf unsere Welt (daher auch der Titel *„Zwei Welten"*) und die daraus erwachsenden Konflikte.

Warum brauchst du es?

Also gut. Wir geben es zu: Obige Beschreibung ist glatter Unfug. Im Ernst: *Two Worlds* ist ein äußerst vielversprechendes Rollenspiel, das sogar *Oblivion* vom Genrethron verdrängen könnte.

Was gibt es Neues?

Wir haben die Entwickler besucht und jede Menge aktueller Infos aus ihnen rausgepresst. Wer sich aus Vorfreude gleich ins Höschen macht, darf schnell auf Seite 58 blättern.

Genre	Rollenspiel	Hersteller	Reality Pump	Erscheint	9Mai 2007

5. Unreal Tournament 3



Worum geht es?
Ballern, Stellungen einnehmen, ballern, Fahnen klauen, ballern, Fahrzeuge steuern, ballern, ballern, ballern.

Warum brauchst du es?
Weil es der mit Abstand verheißungsvollste Mehrspieler-Shooter in dieser erlesenen Liste ist und weil *Unreal Tournament* einfach rockt.

Was gibt es Neues?
Die Namensänderung ist mittlerweile ein alter Hut. Aber vielleicht wussten Sie noch nicht, dass man sich jetzt totstellen kann.

5 ▲(6)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Epic Games	Erscheint	2007

6. Das Schwarze Auge 4: Drakensang



Worum geht es?
Ein Fantasyreich ist in Gefahr und braucht Ihre Hilfe. Der Job ist nicht als Ein-Mann-Show gedacht, deshalb dürfen Sie ein paar Freunde mitbringen.

Warum brauchst du es?
Weil man sich als Kenner der beliebten Pen&Paper-Vorlage im virtuellen Aventurien sofort heimisch fühlt.

Was gibt es Neues?
Ein paar Bilder, die typische Szenen aus Aventurien zeigen, und die unschöne Information, dass *Drakensang* erst Anfang 2008 erscheint.

6 ▲(8)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Radon Labs	Erscheint	1. Quartal 2008

7. Der Herr der Ringe Online



Worum geht es?
Basierend auf der Romanvorlage spielen Sie als Hobbit, Elb, Mensch oder Zwerg die Story des ersten Buches nach, parallel zu den Gefährten.

Warum brauchst du es?
Die Schatten von Angmar, so der Untertitel des Spiels, vermischt geschickt vertraute Elemente mit frischen Ideen zu einem stimmigen Ganzen.

Was gibt es Neues?
Die letzte Phase der Beta läuft auf vollen Touren und wir sind für Sie mit dabei. Der anvisierte Veröffentlichungstermin ist nicht in Gefahr.

7 ▲(12)		Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Turbine	Erscheint	24. April 2007

8. Alan Wake

Worum geht es?
Ein Krimiautor flüchtet vor der Realität in ein kleines Städtchen und sieht sich plötzlich mit seinen schlimmsten Albträumen konfrontiert.

Warum brauchst du es?
Alan Wake sieht klasse aus und alles, was wir bis jetzt davon gesehen haben, deutet auf ein fantastisches Horror-Erlebnis hin.

Was gibt es Neues?
Das Megaprojekt war Thema eines Vortrags von Produktionsleiter Lasse Seppanen im Rahmen der Game Developers Conference in San Francisco.

8 ▲(9)		Genre	Action-Adventure
Hersteller	Remedy	Erscheint	2007

9. Bioshock

Worum geht es?
Erforschen Sie die Unterwasserstadt Rapture und finden Sie heraus, welche Katastrophe hier stattgefunden hat.

Warum brauchst du es?
Bioshock ist ein Spiel in der Tradition von *System Shock* und *Deus Ex*. Shooter-Action, kombiniert mit dichter Story und komplexer Spielmechanik.

Was gibt es Neues?
Der Veröffentlichungstermin steht nun endlich fest. Und damit die Tatsache, dass die Freibäder nach dem 24. August sicher leer bleiben.

9 ▲(15)		Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Irrational Games	Erscheint	24. August 2007

10. Fallout 3




Worum geht es?
Wie die Vorgänger spielt *Fallout 3* in einer Welt, in der Sie mit den Nachwirkungen eines Atomkriegs kämpfen. Es überleben nur die Stärksten.

Warum brauchst du es?
Der Titel spielt in einer postapokalyptischen Welt und nutzt die Gamebryo-Grafik-Engine, die schon *Oblivion* angetrieben hat. Noch Fragen?

Was gibt es Neues?
Lediglich die Info, dass das komplette Team bei Bethesda an diesem Projekt arbeitet und in Kürze erste Ergebnisse vorstellen will.

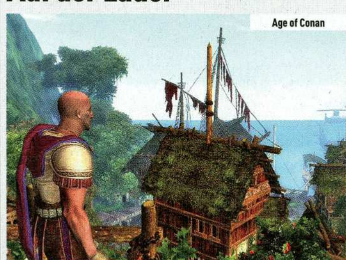
10 ■(10)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Bethesda Softworks	Erscheint	Ende 2007

Du fehlst mir!

Der typische PC ACTION-Leser ist erwachsen, mag Action-Spiele und lacht gern über unsere fantastischen Witze. Dennoch scheinen Sie (als typischer PC ACTION-Leser) das aberwitzige Action-Rollenspiel *Overlord* von Codemasters nicht zu mögen. Wie wir darauf kommen? *Overlord* hat nach unserem Vorschaubericht in der Ausgabe 3/2007 gerade mal eine einzige Stimme bekommen. Ein Skandal! Viel zu wenig, wie wir finden. Vielleicht hilft es, wenn wir Ihnen in wenigen Worten erklären, warum wir glauben, dass *Overlord* mehr Bedeutung verdient: Endlich müssen Sie mal nicht den guten, langweiligen 08/15-Helden spielen, der die Prinzessin rettet. Stattdessen dürfen Sie als ultraböser Protagonist mit Ihrer abgefahrenen Horde an Minimonstern in einer Fantasiewelt die Sau rauslassen. Und jetzt: Klappe zu, Stimme her.


Overlord

Auf der Lauer


Age of Conan

Online-Rollenspiele sind das Genre der Zukunft. Daran besteht seit dem Erfolg von *World of Warcraft* kein Zweifel mehr. Klar, dass deshalb viele Entwickler an derartigen Spielen arbeiten. Einer der interessantesten Vertreter stammt von den *Anarchy Online*-Machern Funcom und hat ein schlagendes Verkaufsargument: Conan, den Barbaren. Der von Autor Robert E. Howard ersonnene Held und seine Welt bieten eine fantastische Vorlage für ein knallhartes Abenteuer. *Age of Conan* beginnt mit Fokus auf Einzelspieler-Action und entwickelt sich erst nach und nach zu einem Online-Rollenspiel. Haben wir Ihr Interesse geweckt? Dann sorgen Sie gefälligst mit Ihrer Stimme dafür, dass der Titel die Top 10 erobert.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel	Genre	Entwickler	Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲	(19)	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox Software	2007
12 ▲	(14)	Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	EA L.A.	2007
13 ■	(13)	Die Siedler 6	Aufbau-Strategie	Blue Byte	3. Quartal 2007
14 ▼	(11)	Sacred 2: Fallen Angel	Action-Rollenspiel	Ascaron	Oktober 2007
15 ▲	(16)	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	Winter 2666
16 ▲	(25)	Colin McRae Rally: Dirt	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal 2007
17 ■	(17)	John Woo presents Stranglehold	Action	Tiger Hill Ent.	2. Quartal 2007
18 ■	(18)	Enemy Territory: Quake Wars	Mehrspieler-Shooter	Splash Damage	2. Quartal 2007
19 ▲	(22)	The Witcher	Action-Rollenspiel	CD Project	Sommer 2007
20 ▲	(24)	Spore	Aufbau-Strategie	Maxis	2007
21 ▲	(27)	Halo 2	Ego-Shooter	Bungie Studios	2. Quartal 2007
22 ▲	(26)	Elveon	Action	10tacle Slovakia	2. Quartal 2007
23 ■	(23)	Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	EA Mythic	4. Quartal 2007
24 ▲	(28)	Loki: Im Bannkreis der Götter	Action-Rollenspiel	Cyanide Studio	2. Quartal 2007
25 ▲	(35)	Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Funcom	Oktober 2007
26 ▲	(33)	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment	2007
27 ▲	(32)	Dragon Age	Rollenspiel	Bioware	2007
28 ▲	(29)	Kane & Lynch: Dead Man	Action	IO Interactive	2. Quartal 2007
29 ▲	(36)	Clive Barker's Jericho	Action	Codemasters	4. Quartal 2007
30 ▲	(31)	Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure	Eden Games	2007
31 ▲	(40)	Sudden Strike 3	Echtzeit-Strategie	Fireglow	2007
32 ▲	(34)	A Vampyr Story	Adventure	Autumn Moon Entertainment	2007
33 ▲	(NEU)	UEFA Champions League 2006-2007	Sportspiel	Electronic Arts	22. März 2007
34 ▲	(39)	Field Ops	Echtzeit-Strategie/Ego-Shooter	Digital Reality	2. Quartal 2007
35 ▲	(NEU)	Frontlines: Fuel of War	Taktik-Shooter	Kaos Studios	4. Quartal 2007
36 ▲	(38)	Chrome 2	Ego-Shooter	Techland	2007
37 ▲	(NEU)	Timeshift	Ego-Shooter	Saber Interactive	2007
38 ▲	(NEU)	Haze	Ego-Shooter	Free Radical Design	2007
39 ▲	(NEU)	Huxley	Ego-Shooter	Webzen	2007
40 ▲	(NEU)	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn	Mai 2007

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 24

Neuer Monat – neues Glück. Wir hauen mal wieder mächtig auf den Putz und verlosen Preise im Wert von 5.400 Euro. Diesmal gibt es das Joybook R55V.G01, Flüssigkristallmonitore und famose Anwendersoftware. Sie wollen eines der Produkte einsacken? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 24 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 30" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 30 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-05-07", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Bounty Bay Online-Gewinnspiel

SEITE 15

Rechtzeitig zum Stapellauf von Frogsters Online-Abenteuer versorgen wir Sie mit schmucken Preisen. Gemeinsam mit Frogster verlosen wir sieben *Bounty Bay Online*-Fan-Pakete. Darin befinden sich hübsche T-Shirts, Seesäcke und natürlich das PC-Spiel. Wenn Sie einen Preis abstauben möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 15 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 31" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 31 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Bounty-Bay-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Titan Quest/*Supreme Commander*

SEITE 16

THQ will, dass Sie sich freuen und verlost gemeinsam mit PC ACTION eine zwei Meter große *Titan Quest*-Statue von unglaublichem Wert. Und als ob das nicht genug wäre, legt THQ noch *Supreme Commander*-Spiele, T-Shirts und Poster obendrauf. Wer einen der attraktiven Preise einheimsen will, beantwortet die Frage auf Seite 16 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 32" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 32 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „THQ-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Saitek-Gewinnspiel

SEITE 124

Hier kommt die optimale Ausstattung für Spieler: Die Laser-Maus GM3200 hat eine Abfrage bis zu 3.200 dpi. Bei uns gibt es das Ding sechs Mal gratis. Ferner legt Saitek drei GH50 Surround Headsets bei. Sie müssen eines der Teile besitzen? Dann beantworten Sie rasch die Frage auf Seite 124 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 33" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 33 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Saitek-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Die zock ich am liebsten!

SEITE 97

Mit welchem Titel schlagen Sie sich Ihre Wochenenden um die Ohren? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 34" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 34 *Bauernhof Tycoon*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann e

Platz 1

Das *World of Warcraft*-Fieber schlägt um sich und katapultiert die Erweiterung auf Platz 1.

Platz	Vormonat	Spiel
1	▲ (2)	World of Warcraft: Burning Crusade
2	▼ (1)	Gothic 3
3	▲ (6)	F.E.A.R.
4	▲ (NEU)	Supreme Commander
5	▲ (8)	Anno 1701
6	▲ (14)	Dark Messiah of Might and M
7	▲ (9)	Titan Quest
8	▲ (NEU)	Guild Wars: Nightfall
9	▼ (7)	Battlefield 2
10	▲ (11)	Pro Evolution Soccer 6
11	▼ (4)	Counter-Strike Source
12	▼ (3)	Battlefield 2142
13	■ (13)	Need for Speed: Car
14	▼ (5)	Prey
15	■ (15)	The Elder Scrolls

Echt Zeit ...

... dass sich mal wieder ein Echtzeit-Strategiespiel in den Charts befindet. *Supreme Commander*-Erfinder Chris Taylor war auf Deutschland-Tour und brachte die neue Kreation aus dem Hause Gas ... Leute. Auf DVD finden Sie

Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welches Spiel würden Sie sich in der Gemeinschaftsdusche bücken? Wir sind neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 35" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 35 *Unreal Tournament 3*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



KUNDENDIENST Die Hits der kommenden Monate

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnli... sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedi...

1. Crysis

Warum brauchst du es?

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.


RftB
Rush for the Bomb
PC DVDROM
RfB
Rush for Berlin
DEEP SILVER
PC DVD
RftB
Rush for the Bomb
Rush for Berlin Expansion Pack
DEEP SILVER
Von Kennern für Kenner!
Das bombige Add-On zum vielfach preisgekrönten Taktik-Hit "Rush for Berlin" schickt Sie ins Rennen um "die Bombe".
Auf Seiten der Alliierten und der Achsenmächte kämpfen Sie sich mit ihren Helden von Norwegen über die Iberische Halbinsel bis auf die Balearen. Freuen Sie sich auf Stormregions neuestes Meisterwerk mit herausragendem Missionsdesign und fetter Grafik.
RFB AWARDS:
85%
sehr gut
Hardware
Rush for Berlin
Spiel des Monats
Spiel des Monats
PC ACTION GOLD
85%
PC Games
87
87%
GAMERSHALL.DE
GOLD AWARD
91%



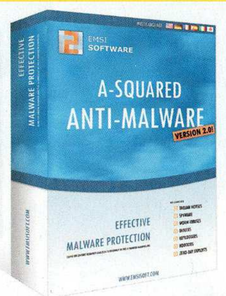
ingame screenshot X-01
http://rftb.deepsilver.com
Änderungen vorbehalten
RftB ist ab
27.4. im
Handel erhältlich.
POWERED BY gamespy
LEVICOM
STORMREGION
DEEP SILVER
Powered by GEPARD

Einmal zum Mitnehmen!

Juhu! Preise im Wert von 5.400 Euro warten auf Sie – und Sie – und Sie! Wie lautet also die Devise? Mitmachen!!! Emsisoft, Pantone und Benq stellen die tollen Produkte zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Lassen Sie sich nichts entgehen! Zu gewinnen gibt es:





60x
A-squared Anti-Malware

EMSISOFT GEHT AUF NUMMER SICHER

Der Sicherheitsspezialist Emsisoft verlost mit der A-squared Anti-Malware einen wirksamen Schutz gegen Trojaner, Spyware, Adware, Würmer, Keylogger, Rootkits und Dialer. Der Clou: Die Software erkennt die Schädlinge, bevor sie etwas anrichten können! A-squared Anti-Malware arbeitet mit Signaturen, analysiert aber auch das Verhalten der Programme.

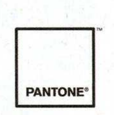
Gesamtwert: € 1.800,-

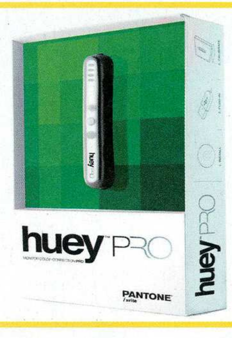
PANTONE SORGT FÜR DURCHBLICK

Der kompakte Huey Pro ist der große Bruder des Huey. Mit dem Gerät zur Farbkalibrierung verbessern Sie die Farbechtheit und Konsistenz von Flüssigkristallbildschirmen. Außer für Spieler und Fotografen ist das besonders für Anwender interessant, die häufig mit Fotoausdrucken arbeiten. Zusätzlich lassen sich die Helligkeit und der Kontrast regeln.

Gesamtwert: € 1.800,-

10x **Huey Pro**







1x
Joybook R55V.G01





2x
LCD FP222WH

BenQ

BENQ MACHT SPIELERTRÄUME WAHR

Das Joybook R55V.G01 bietet die Kraft eines Desktop-PCs, ist aber nur 2,8 Kilogramm schwer. Unter der schicken Hülle verbergen sich ein Core-2-Duo-Prozessor und eine Geforce Go 7400 – der 15,4-Zoll-Flüssigkristallbildschirm verfügt über eine gute Reaktionszeit von 16 Millisekunden. Für Ihren heimischen PC legt Benq noch zwei 22-Zoll-Widescreen-Flüssigkristallbildschirme mit einer sehr guten Reaktionszeit von fünf Millisekunden drauf.

Gesamtwert: € 1.800,-

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns folgende Frage:

Wie heißt die Benq-Notebook-Serie, die auch Spieler glücklich macht?

a) Bookhalter
b) Book-Marc Brehme
c) Joybook
d) Detlev Buck

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **4. Mai 2007**.


Klotzen statt kleckern...
GIGA GAMES MONTAG - FREITAG 22:00
SPIELEN GEHT IMMER.
GIGA
www.giga.de »»
GIGA empfängst du über Astra digital 19,2°
oder über das digitale Kabelnetz Deutschland!
ASTRA
Kabel Deutschland
primacom
Kabel BW
Alice

E-SPORT



Für Roman „Roman R." Reinhardt und seine Mannen vom *Counter-Strike*-Clan mouz reichte es für Platz 13.

»Grausam: Massentierhaltug.«

»Boah, was macht die Frau da mit dem Esel?«

Die erste Bewährungsprobe auf der shgOpen: fleks und ODIE. vom deutschen Counter-Strike-Clan a-Losers.

SHG OPEN IN KOPENHAGEN

Dänen zeigen wir's!

Wenn es um 49.000 Euro Preisgeld geht, dann lassen sich die erfolgreichsten deutschen E-Sport-Top-Mannschaften nicht lange bitten und nehmen die Reise nach Kopenhagen auf sich.

TURNIER | Wer im Februar nach Kopenhagen fährt und dabei eine Anreise von über 1.000 Kilometern in Kauf nimmt, braucht einen verdammt guten Grund. Fünf deutschen *Counter-Strike*-Teams war dieser weite Weg wert, um im Bellacenter in Dänemarks Hauptstadt auf der shgOpen um 49.000 Euro Preisgeld zu spielen. Auch in *Counter-Strike Source* wurden die deutschen Fahnen hochgehalten, vier Teams spielten die neue Version des Taktik-Shooters. Zudem im Angebot: *Call of Duty 2*, *Enemy Territory* und *Battlefield 2*.

VOR FREUDE

Auf der shgOpen traf sie sich zum ersten Mal in diesem Jahr, die *Counter-Strike*-Elite Europas. So gab es neben den deutschen Teilnehmern ID Gaming, mTw, mousesports, a-Losers und Alternate aTTaX große Konkurrenz unter den 127 teilnehmenden virtuellen Schützenvereinen. Klangvolle Namen wie SK Gaming, fnatic und Begrip Gaming aus Schweden, Team NoA aus Dänemark, Against All Authority aus Frankreich oder der World-Cyber-Games-Sieger des vergangenen Jahres Pentagram aus Polen und Electronic-Sports-World-Cup-Sieger Made in Brazil aus Brasilien sorgten dafür, dass die Liste der Favoriten lang und länger wurde. Ganz vorne mischten natürlich auch die neuen deutschen Teams von mousesports und Alternate aTTaX mit. Gerade für diejenigen, die im Winter ihre Aufstellung änderten, war die freitägliche Gruppenphase eine willkommene Möglichkeit, sich auf einander einzustellen und einige Feinabstimmungen an den Taktiken vorzunehmen.

KEINER MACHT IHNEN WAS VOR

Alternate aTTaX hatte da mit ganz anderen Problemen zu kämpfen. Weil Jan „moon" Stolle (21) am Freitag verhindert war, kam er planmäßig später in Kopenhagen an. Die erste Partie wurde von den Deutschen nach hinten verlegt. Doch dann änderten die Administratoren des Turniers ihre Meinung und zwangen aTTaX, das erste Spiel ohne moon zu bestreiten. Mit nur vier Spielern schafften es Manuel „approx" Zeitz (19), David „CHEF-KOCH" Nagel (25), Benjamin „paN" von Mulert (18) und Roman „roman" Ausserdorfer (20), ihren ersten Gegner Yak aus Estland mit 16:6 zu bezwingen. Am Ende der ersten Gruppenphase gab es keine Überraschungen. Alle Favoriten und die deutschen Teilnehmer gewannen ihre Gruppen und zogen in das Hauptturnier ein, in dem es im Double-Elimination-Modus (wer ein Spiel verliert, hat im Lower Bracket eine zweite Chance) mit 64 Teilnehmern weiterging. Doch auch die Ausgeschiedenen, darunter viele dänische Teams, durften weiterspielen und konnten im B-Turnier mitmischen.



»War vor der Zerstörung ihres Heimatplaneten Alderaan noch gut drauf: Prinzessin Leia.«

Thelma „Queen" Lundin und Sofi „Sophie" Byström von Les Seules sind die erfolgreichsten französischen Counter-Strike-Spielerinnen.

DER LETZTE TAG

Während in der ersten Runde noch keine namhaften Gegner auf die Deutschen warteten, hatte mTw in der zweiten Runde bereits ernsthafte Probleme und rutschte nach der Niederlage gegen die Schweden von Volt Gaming ins Lower Bracket. Auch hier war überraschend schnell Schluss und mTw platzierte sich nur unter den ersten 33. Besser machten es a-Losers und mousesports, die einen geteilten 13. Rang erreichten. ID Gaming und aTTaX schafften es immerhin auf einen geteilten neunten Platz. Überragend in Form waren an diesem Wochenende Made in Brazil (MIBR). In einem unglaublichen Finale unterlagen die Polen von Pentagram dem brasilianischen MIBR auf zwei Karten (de_inferno 16:7, de_nuke 16:14). Bereits auf der Cebit gibt es ein Wiedersehen während der dort ausgespielten World Cyber Games Samsung Euro Championship und des Finales der ESL Extreme Masters. Ob die Schweden erneut den Kürzeren ziehen werden? Wir sind voraussichtlich vor Ort, um davon zu berichten.

Gerriet Ohls

Info: www.shgopen.com

Fotos: readmore.de

CLANVORSTELLUNG: MADE IN BRAZIL

Brasilianischer Zauber

»Mike: „Mikes Scheck, one two, one two, Mikes Scheck."«

Der Clan Made in Brazil gewann den ersten Titel des Jahres bei der shgOpen.

»Beckstein ist Bundeskanzler? Oh mein Gott, wir sind Kriminelle!«

Anspannung kurz vor dem Sieg: Made in Brazil im Finale der shgOpen in Kopenhagen, im Hintergrund die Kontrahenten vom polnischen Clan Pentagram.

Fotos: readmore.de

Nicht alle Brasilianer hängen lässig am Strand ab – einige verbringen ihre Zeit lieber vor dem Rechner und werden so zu Berühmtheiten.

CLAN | Was macht eine Handvoll Brasilianer in Kopenhagen, der Hauptstadt Dänemarks, oder im für sie arktisch kalten Stockholm in Schweden? Mit den typisch brasilianischen Sportarten haben sie nichts zu tun, weder Fußball noch Beachvolleyball wollen sie hier spielen. Nein, sie sind die besten brasilianischen Spieler des Taktik-Shooters *Counter-Strike* und erobern Skandinavien. Ausgerechnet die nordeuropäischen Länder, in denen die besten Teams der Welt zu Hause sind. Anstatt in Rio de Janeiro zu studieren, einem Beruf nachzugehen oder einfach nur an der Copacabana zu liegen und die Sonne zu genießen, halten sie sich fernab der Heimat in Internetcafés auf und trainieren für den ersten Höhepunkt des Jahres: das Netzwerk-Turnier shgOpen in Dänemark. Mehrere Monate sind sie nicht zu Hause, reisen um die Welt und spielen ihr Lieblingsspiel *Counter-Strike*. Sie, das sind die fünf Spieler des Clans Made in Brazil. Renato „nak" Nakano (19), Bruno „bruno" Ono (20), Lincoln „fnx" Lau (17), Raphael „cogu" Camargo und Bruno „bit" Lima (16) sind die besten Spieler Brasiliens und katapultierten sich durch Leistungen im vergangenen halben Jahr in die Stammformation von Made in Brazil (MIBR).

ERFOLG KOMMT NICHT VON ALLEIN

Der brasilianische Clan gehörte zwar schon seit einigen Jahren zu den Top-Mannschaften: Gewinnen konnten sie aber nie, zu stark war die Konkurrenz aus Schweden und den USA. Erst im letzten Sommer schafften die Südamerikaner den großen Durchbruch und gewannen in Paris überraschend den Electronic Sports World Cup, eines der größten Turniere der Welt. Weder Deutschlands Vorzeigeteam Alternate aTTaX noch der schwedische Favorit fnatic konnten MIBR damals stoppen. Doch anschließend fehlte dem ESWC-Sieger die Motivation und ein Umbruch war nötig: Mit Bruno „bit" Lima wurde ein sehr junger Spieler verpflichtet, der nun zu den wichtigsten Stützen des Teams gehört.

EINE FRAGE DER TAKTIK

Kapitän und Taktiker bei den Brasilianern ist der 21-jährige cogu. Experten sehen in ihm den besten Scharfschützen-Spieler der Welt. Bei der Planung von neuen Strategien bekommt cogu Unterstützung eines Freundes: Johan „vesslan" Ryman war selbst mehrere Jahre internationaler Top-Spieler. Heute ist er derjenige, der cogu auf Fehler hinweist und ihm Tipps für die Spielweise gibt. „Die grundsätzlichen Dinge, die Einstellung und die Mentalität sind besonders wichtig", sagt vesslan. „Hierbei versuche ich, die Jungs, so gut es geht, zu unterstützen." Auf der shgOpen waren diese Tipps Gold wert, fast nach jeder Runde sprachen cogu und vesslan über das Geschehene. Made in Brazil war das beste Team des Wochenendes und gewann im Finale gegen Pentagram zwei Karten. Als Nächstes werden die Brasilianer nun in Schweden trainieren und einige Turniere spielen. Danach fliegen sie zurück in ihre Heimat, wo sie eine Pause machen. Im Frühsommer aber geht es dann weiter. Dann bereitet sich das Team in Europa auf die Titelverteidigung des Electronic Sports World Cup vor.

Gerriet Ohls

Info: www.mibr.com



»Ja, Zocken ist besser als Sex. Glaube ich ...«

Der brasilianische *Counter-Strike*-Teamchef von MIBR, Raphael „cogu" Camargo, bei einem Fernsehinterview während der shgOpen.

»Hör sofort auf, an meinem Bändchen zu ziehen!«

Cheftaktiker Johan „vesslan" Ryman (r.) berät MIBR-Teamkapitän Raphael „cogu" Camargo und diskutiert über das weitere Vorgehen auf der sghOpen.

Netzwerk-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



GERRIET OHLS
Online-Fachmann
datawave@readmore.de

„Auf der Cebit war ich mir lange Zeit nicht sicher, wen ich interessanter finde: Die Messe oder die Frauen? Die Partys haben die Sache dann entschieden."



Die Mitglieder des deutschen *Counter-Strike*-Clans a-Losers spielen sich warm. Die Röhrenmonitore nutzen Profis aufgrund der geringeren Reaktionszeit.

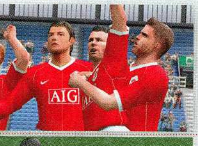
A-LOSERS: DRITTER IN DER POWERDEFF LEAGUE

E-SPORT | Bevor die Pro-Series-Saison der ESL begann, wurde die von schwedischen Organisatoren durchgeführte Powerdeff League im Internet gespielt. Auch wenn es nicht um große Summen Preisgeld ging, nutzten zwei deutsche *Counter-Strike*-Mannschaften die Chance, sich auf die neue Saison der deutschen Elite-Liga (Start im März) vorzubereiten. pod virtual gaming und das neue Team der a-Losers nahmen den Wettkampf gegen zehn Teams aus Schweden, Norwegen, Dänemark und den Niederlanden an. Während pod nur den neunten Platz erreichte, gelang es den a-Losers, in die Playoffs zu kommen. Hier reichte es für das neue Team um Markus „crash" Esser (20) immerhin zu einem dritten Platz. Die nächste Saison der Powerdeff League ist bereits in Planung. (GO)

Info: www.powerdeff.com

PC ACTION schlägt Sie in ... Pro Evolution Soccer 6

Da unsere erste *PES 6*-Runde großen Anklang fand, wiederholten wir im Februar die Leser-Herausforderung. Diesmal kriegten wir aber auf den Sack. Natürlich ließen wir unsere Leser aus Sympathie gewinnen.



0 : 1

Bei der Partie Real Madrid gegen Manchester United (Leser Plasm) dominierte Ciszewski größtenteils, wurde aber beim Stand von 3:2 durch zwei Blitztore von C. Ronaldo und Rooney völlig aus der Fassung gebracht.



0 : 1

Als Nächster holte sich Kollege Wollner seine Klatsche ab. Mit Brasilien unterlag er PC ACTION-Leser Akatosh (England) knapp, ebenfalls wegen zwei unverschämter Tore in der Schlussphase des Spiels. Es war wie verhext! 4:3 verloren.



1 : 0

Endlich: Christian Gürnth sorgte gegen Arakon für eine famose 4:0-Halbzeitführung, die er mit Ach und Krach über den Schlusspfiff mit 4:3 rettete. Wir geben zu Protokoll: Unsere Leser sind verdammt gut!

ENDSTAND PC ACTION-Redaktion **1 : 2** PC ACTION-Leser



Robert „RobbaN" Dahlström spielt sich auf seiner Lieblings-*Counter-Strike*-Karte de_train ein.

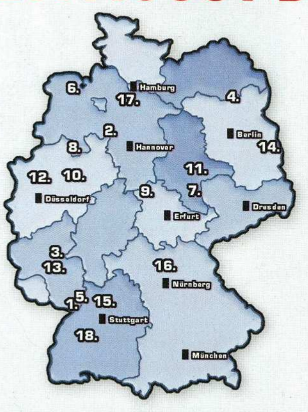
SK GAMING WIEDER DA!

E-SPORT | Fast schon wurden sie abgeschrieben, die neuen Spieler des schwedischen *Counter-Strike*-Teams SK Gaming. Die letzte Saison verkorkst, der Auftakt auf der shgOpen in Dänemark unter den Erwartungen, doch Anfang März dann das erste Erfolgserlebnis: Im Qualifikationsturnier in Stockholm setzte sich das Team um Neuzugang Robert „RobbaN" Dahlström gegen die zwei großen schwedischen Konkurrenten Ninjas in Pyjamas und fnatic durch und löste damit das Ticket zur Samsung Euro Championship auf der Cebit in Hannover (ein ausführlicher Bericht hierzu folgt voraussichtlich in der nächsten Ausgabe). (GO)

Info: www.sk-gaming.com

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN

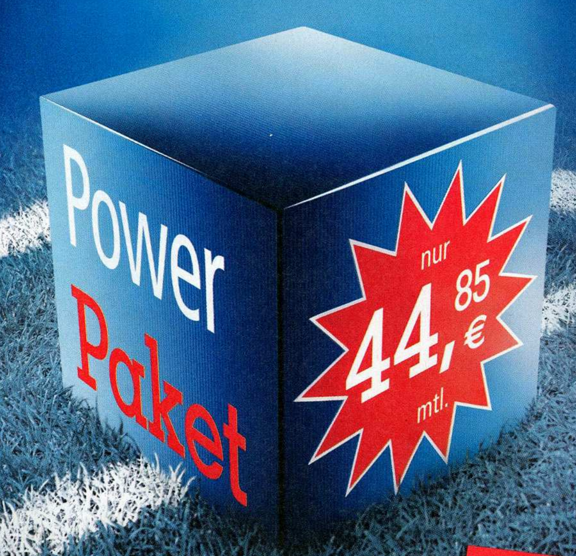


Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	LANkreis 7	23.03.2007	76275 Ettlingen	255	✔	■	www.lankreis.net
2	Gamesession Hannover	30.03.2007	30827 Garbsen	420	✘	■	www.gsh-lan.com
3	L@ntastic Phase VIII	06.04.2007	65385 Rüdesheim	200	✔	■	www.lantastic.org
4	Lan-4u 25	06.04.2007	16798 Fürstenberg/Havel	400	✔	■	www.lan-4u.de
5	Convention-X-Treme 9	06.04.2007	76689 Karlsdorf	504	✘	■	www.convention-x-treme.de
6	LAN66 - Easter Combat 7	06.04.2007	26316 Varel	300	✘	■	www.lan66.de
7	CyberLAN session	06.04.2007	04435 Schkeuditz	240	✔	■	www.cybernetworkgroup.de
8	The Summit VIII	13.04.2007	49074 Osnabrück	1218	✔	■	www.the-summit.de
9	fire.camp - Phoenix	20.04.2007	99713 Straußberg	432	✘	■	www.fire-camp.de
10	Boerde LAN 15% vol.	04.05.2007	59609 Anröchte	500	✘	■	www.boerde-lan.de
11	LANnation Vol. 12	04.05.2007	06846 Dessau	300	✔	■	www.lannation.de
12	B:K Nightlife	18.05.2007	44627 Herne	500	✔	■	www.bk-nightlife.de
13	BKXXL#4	18.05.2007	55543 Bad Kreuznach	501	✔	■	www.bkxxl.de
14	Leaving the Reality Part 12	18.05.2007	15234 Frankfurt Oder	600	✘	■	www.npffo-ev.de
15	High Power LAN 4	01.06.2007	74199 Untergruppenbach	240	✔	■	www.highpowerlan.de
16	*wildcard LAN	01.06.2007	91320 Ebermannstadt	504	✘	■	www.wildcard-lan.de
17	MultiMadness 30	15.06.2007	21220 Seevetal-Maschen	248	✔	■	www.multimadness.de
18	LANrena	06.07.2007	72149 Neustetten	528	✔	■	www.lanrena.de
	ÖSTERREICH						
	Gigantia #1.1	05.04.2007	1230 Wien	200	✔	■	www.gigantia.at
	Frag Master LAN Event	06.04.2007	9560 Stadtsaal Feldkirchen	300	✔	■	www.fragmasterclan.at
	SCHWEIZ						
	Lan 4 You, a lan to be	12.04.2007	3150 Schwarzenburg	200	✘	■	www.lan4you.ch
	bytewarz reloaded	13.04.2007	5330 Bad Zurzach	300	✘	■	www.bytewarz.ch
	Special-Night-Lan	20.07.2007	3000 Bern	1500	✘	■	www.special-night-lan.net

Sprechen. Surfen. Spielen.

Das Power Paket von Arcor.



- DSL-Flatrate
- 6000er Bandbreite
- inkl. Fastpath
- Telefon-Flatrate ins dt. Festnetz
- inkl. Grundgebühren

Jetzt:
inklusive EA Game!
(Nur solange der Vorrat reicht)



- Ausland ab 4,5 Ct./Min., Mobilfunk ab 14,9 Ct./Min.
- 24 Monate Vertragslaufzeit
- Rechnung online
- Hardware-Versand: 9,95 €
- Call by Call und Preselection ausgeschlossen
- Verfügbarkeit prüfen unter www.arcor.de/powerpaket

Jetzt kostenlos einsteigen:
www.arcor.de/powerpaket
oder unter 0800 / 00 05 355



Telekommunikationspartner der ESBL

LESERBRIEFE

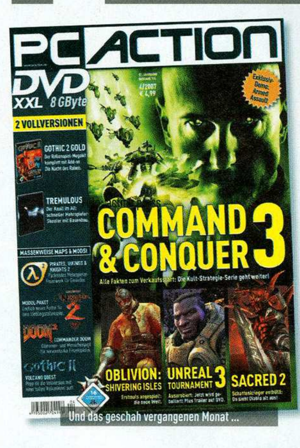
Menschenskind!

Politiker wollen den Jugendschutz in Deutschland verbessern. Wir haben die Lösung.

Jugendschutz. Mittlerweile geht mir das Thema ein bisschen auf die Ostereier. Damit sich endlich kein Mensch, Beckstein oder Stoiber mehr sorgen muss, dass ein Dreijähriger nach einer Partie *Final Fantasy* mit der Kettensäge irgendwelche asiatischen Jungfrauen zu tranchieren wünscht, werde ich nun und an dieser Stelle die Lösung aller Probleme vorstellen. Sie heißt: Omron. Gut, das klingt ein bisschen wie eine Geschlechtskrankheit, es handelt sich aber um eine japanische Firma, die 2008 ein Gesichtserkennungssystem mit Digitalkamera auf den Markt bringen möchte. Dieses soll in der Lage sein, Menschen anhand von Knochenstruktur, Falten und Tränensäcken auf ihre Volljährigkeit zu prüfen, damit beispielsweise Jugendliche an Getränkeautomaten keine Alkoholika erhalten. Das könnte man doch auch prima bei Verkauf von Computerspielen einsetzen? Problem gelöst, alles klar, Herr Professor Dr. Fränkel, hier Ihr Honorar in Höhe von drei Millionen Euro, vielen Dank. Hm. Wenn ich drüber nachdenke, könnte die Sache ein paar Häkchen haben. Momentan schafft die Maschine eine Erkennungsrate von 90,6 Prozent. Ich stelle mir gerade vor, wie die 32-jährige Milchbubi-Gedächtniskalkleiste Leonardo DiCaprio zu Woolworth geht, um sich *S.T.A.L.K.E.R.* aus dem Automaten zu ziehen, letztendlich aber bedröppelt mit *Schweinchen Wilbur und seine Freunde* wieder rauskommt. In Schulen würde der Schwarzmarkt blühen, wobei Zwölfjährige nicht mehr die Nacktaufnahmen ihrer 16-jährigen Schwester verticken, sondern Fotos von Oma Dorothee, um mit deren Bilder vor dem Erkennungsgerät herumzuwedeln und so zu überlisten. Vorstellbar wäre auch, dass gewiefte und handwerklich geschickte Grundschüler auf dem Pausenhof Verkaufsstände errichten, um falsche Bärte feilzubieten, die sie aus dem gerupften Fell ihrer bemitleidenswerten Goldhamster häkeln. Dreikäsehochs mit künstlerischer Begabung reicht natürlich ein dicker Edding. Abgesehen davon will ich gar nicht wissen, wie viele Millionen unfreiwillige Antialkoholiker bei einer 90-prozentigen Erkennungsquote mürrisch in Deutschland herumtappen und vor allem, wie viele besoffene Kinder durch die Gegend torkeln. Im Fall der weiblichen Bevölkerung hätte ich eine Lösung: Der Altersschätzcomputer müsste auf Orangenhauterkennung umschulen. Wir wissen ja, welche Krater und was für eine Verwüstung allgemein die Schwerkraft bei Frauen hinterlässt – und ab 18 geht's bekanntlich brutal bergab. Man müsste dann nur irgendwie verhindern, dass Damen wie „uns Angie" Schnaps oder Spiele kaufen wollen. Denn deren Rückansicht hält kein Schwein und hielte erst recht keine Kamera aus, sodass die Bundesmerkel noch mehr wirtschaftlichen Schaden anrichten würde als sie es ohnehin schon kraft ihres Amtes tut. Okay, ich gebe zu, es bleibt schwierig. Bleiben mir zum Schluss zwei Anmerkungen: 1. Um blöden Fragen vorzubeugen, ja, das auf dem Bild links bin zwei Mal ich und es ist erschütternd, was aus Kindern werden kann. 2. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Montage: Carola Giese, Foto: Marco Leibetseder



Und das geschah vergangenen Monat ...

EXTRABLATT!

Ich bin schon seit Längerem Abonnent eures Magazins und sehe mich durch die aktuelle Ausgabe (4/2007) wieder einmal gezwungen, euch einen Leserbrief zu schreiben! Einerseits habt ihr euch durch eine endlich mit dem Inhalt bedruckte DVD-Hülle verbessert, andererseits habt ihr euch durch die neue Rubrik Extra, in der ihr über Filme, Musik und Konsolenspiele berichtet, deutlich verschlechtert. Ihr solltet euch des Öfteren mal den Titel eures Heftes in Erinnerung rufen, denn ihr heißt nicht Mischmasch Action oder so ähnlich, sondern PC ACTION, und so sollte es auch bleiben! […]

STEFAN BRANSKE, BISCHOFSMAIS

Vielen Dank für die Kritik. Um angemessen reagieren zu können, sammeln wir momentan sämtliche Beschwerden. Mehrere auf einmal ignorieren geht dann einfach schneller.

WER SUCHET …

Hi, ich wollt mal fragen, wo auf eurer DVD is' War Rock? Oder ist das auf der Ab-18-DVD?

TOBI RUSCH, PER E-MAIL

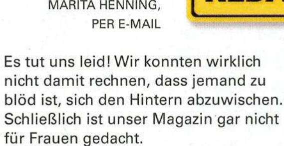
Quatsch. Dass sich *War Rock* lediglich auf der Ab-18-DVD befindet, haben wir natürlich nur deshalb überall ins Heft geschrieben, weil wir am Ende der Produktion zufällig noch die Buchstaben und Ziffern N, u, r, a, u, f, d, e, r, A, b, 1, 8, D, V und D übrig hatten und aufbrauchen wollten.

FRAUENFEINDLICH

Eure Zeitschrift ist mir echt zu frauenfeindlich, als ich mir letztens mit eurer Zeitschrift den Arsch abgewischt habe, habe ich mich am Papier geschnitten. Und deshalb möchte ich euch bitten,

von nun an entweder weniger frauenfeindlich zu sein oder euer Schundblatt nächstens auf Klopapier zu drucken.

MARITA HENNING, PER E-MAIL



Es tut uns leid! Wir konnten wirklich nicht damit rechnen, dass jemand zu blöd ist, sich den Hintern abzuwischen. Schließlich ist unser Magazin gar nicht für Frauen gedacht.

VERLETZUNGSGEFAHR

Als ich heute meine neue PCA in der Hand hielt und aufgeschlagen hatte, musste ich feststellen, dass es eine neue Verpackung für die DVD gibt. Auf dieser steht hinten schon der gesamte Inhalt der DVD drauf. Aber wo bleibt da der Bastelspaß? Warum darf ich nicht mehr ausschneiden und aufkleben? Haben sich dabei zu viele Leser verletzt?

MATTHIAS BIERWIRTH, PER E-MAIL

Nein. Nur Leserinnen (frag mal Marita).

KLEIDER MACHEN LEUTE



Montage: Carola Giese, Foto: Marco Leibetseder

»Rocky Balboa: Nur das Gesicht spielte nicht mehr mit.«

Hi, besten, besten Dank für das Killerspiele-Spieler-T-Shirt. Endlich mal ein Kleidungsstück nach meinem Geschmack. Und auch noch schwarz! Saugeil. Jetzt kann ich meinem Protest öffentlich Ausdruck verleihen, ohne gleich wild um mich ballernd in irgendwelche öffentlichen Lehreinrichtungen einzudringen. Jetzt kann ich mich niveauvoll als potenzieller Amokläufer outen, ohne jemandem zu nahe oder auf die Füße zu treten. [...] Ich persönlich trage dieses Teil jetzt Tag und Nacht, auch beim Sex, damit meine Freundin nicht vergisst, wofür wir vögeln (für eine neue Generation von Politikern, die sich Neuerungen öffnen und selbstreflexiv über Urteile nachdenken, BEVOR sie sie fällen) und auch beim Duschen bleibt's an, das garantiert, dass das geilste Shirt von allen nicht anfängt zu müffeln. Ich kann mich nur vor euch und dieser Aktion verbeugen, ich persönlich find's absolut genial. PCA-Team, ihr seid die Geilsten! DANKESCHÖN!

JOHANNES LANGE, PER E-MAIL

Super, dass deine Freundin endlich weiß, warum sie mit dir vögelt.

GANZ SCHÖN WAISE

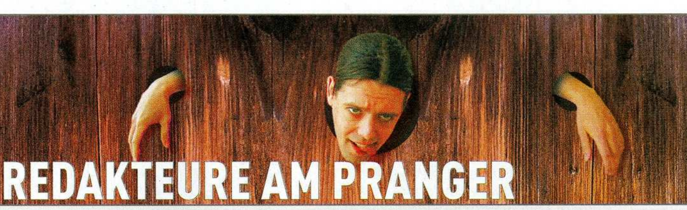
Die komischen Politiker aus Bayern wollen ja Killerspiele komplett verbieten, also die, die sie für Jugendliche zugänglich machen, derb hart bestrafen. Ich hab CS:S auf'm Rechner und zocke es auch regelmäßig. [...] Wenn ich es bis zur Verschärfung der Gesetze nicht vom Rechner habe, müsste mein/e Erziehungsberechtigte/r dann mit einer Freiheitsstrafe rechnen? [...]

TOM-CHRISTOPHER WILLEMS, PER E-MAIL

Ach Tom, in der Pubertät hat man halt mal Ärger mit den Eltern, fahr doch nicht gleich derartige Geschütze auf.

HARALD WILL 'NE FRAU

Servus, habt ihr endlich meine Verbesserungsvorschläge umgesetzt (Cover zum Ausschneiden für Spielebeigaben). Da das anscheinend so gut klappt, habe ich gleich die nächsten für euch. 1. Da euch bekanntermaßen die Killerspieldebatte genauso nervt wie mich und die Zensurmaßnahmen bei PC Spielen ja schon bizarre Züge zeigen, bin ich dafür, dass ihr geschnittene Spiele mit Punktabzug bei den Bewertungen bestraft und auch genau auf die Zensur hinweist. 2. Das Testtagebuch bei Spieletests dürft ihr ruhig noch etwas ausbauen. Die sind wirklich gut. 3. Strengt euch mal bei den Spielebeigaben etwas mehr an. Dass ihr mit euren Schwestermagazinen die Softwarebeigaben austauscht, ist noch einigermaßen nachvollziehbar, aber ihr habt manchmal einfach nur Schrott wiederverwertet oder die Spiele sind sowieso kostenlos zu beziehen, weil schlecht oder nicht mehr populär, oder, oder, oder. Gothic war mal eine Ausnahme, aber das hatte ich schon.



REDAKTEURE AM PRANGER

Mit Interesse und Aufmerksamkeit las ich Ihren Artikel über das Spiel Ghost Recon Advanced Warfighter 2 in der PCA 4/2007. Allgemein abgekürzt GRAW 2, alles klar? Noch mal: GRAW 2 (!). Als ich auf Seite 53 dann GWAR 2 las, dachte ich: Na okay, Druckfehler. Im Kasten rechts oben las ich dann wieder GWAR 2 und – oje – im Kasten rechts unten gleich noch mal. Jetzt frag ich mich, ob das Spiel einen anderen Namen gekriegt hat. Z. B. Ghost Warfighter Advanced Recon 2 oder Ghost Wecon Advanced Rarfighter 2 oder Gut Wollner Arbeitet Reichlich 2. Oder ob bei euch ein paar Leute einfach nur ein bisschen blind sind? Na ja, vielleicht kommt ihr einfach mit langen oder komplizierten Wortkombinationen nicht klar. Kein Wunder, dass ihr den Namen Lukasz Ciszewski für so kompliziert haltet, dass er ständig verhohnepipelt wird. Ich find den ganz normal (den Namen mein ich).

JUERGEN WOJTYCZKA, RAVENSBURG

Logisch kommt Ihnen der normal vor, Herr Wojhaarspalterczka, Sie sind ja Ciszungenbrecheriskis Bruder im Geiste und haben Ihren Namen auch beim *Glücksrad* gewonnen. Zum Thema: Ja, **Ralph Wollner** hat versagt. Und ja, das hört er von seiner Frau dauernd, aber im vorliegenden Fall waren unsere Leser betroffen und das stört! Das Spiel heißt abgekürzt nicht *GWAR 2*, sondern *GRAW 2*. GWAR ist eine psychopathische US-Trash-Metal-Band, die während ihrer Bühnenshows mit Kunstblut, -sperma und künstlichem Erbrochenen hantiert. Nett. Trotzdem griffen wir den Vorschlag unseres Lesers Markus Schwab auf und schickten Wollner zur Strafe mit einer Gruppe von Panflötenvergewaltigern aus Peru zu einem Auftritt in die Nürnberger Fußgängerzone. Weil unser Hobbymusikus eine Pfeife ist, durfte er aber nur Blockflöte spielen, damit er sich richtig schämt. Es war sehr, sehr lustig – für *uns* jedenfalls.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Alexander Frank	Schrieb in unserer Film-Rubrik, dass *Saw 3* nicht geschnitten sei und faselte von einer Trilogie, obwohl bereits der vierte Teil in der Mache ist. Damit unser Deppen-Kollege spürt, wie unangenehm eine Beschneidung sein kann, griffen wir zu entsprechenden Maßnahmen. Herr Frank sollte sich alles gut einprägen, deshalb sorgten wir dafür, dass der Chirurg die Betäubung weglässt und die Zirkumzision mit einem Plastiklöffel ausführt. Der Kollege kam ganz gut weg, nach nur knapp sieben Stunden war alles vorbei (inklusive des Nähens).	Michael Weigand
Jürgen Krauß	Unser freier Mitarbeiter verlegte im Artikel zu *Crysis* auf Seite 18 die Handlung des Spiels kurzerhand von der Südsee in die Karibik. Na ja, fast richtig! Die Karibik (im westlichen Teil des atlantischen Ozeans) ist ja sozusagen bei der Südsee (südwestlicher pazifischer Ozean) „umme Ecke". Um seine geografischen Kenntnisse aufzufrischen, luden wir Krauß zum Nackt-Schlammcatchen ein und gaben vor, dass wir ihm eine Südseeschönheit spendieren. Die 187 Kilo schwere Metzgereifachverkäuferin von der Nordsee („Oh, da haben wir wohl was verwechselt, sorry!") machte seine Muskulatur mittels einer Massage derart locker, dass sie sich von den Knochen löste. Durch eine Hauttransplantation (Spender war freundlicherweise Alexander Frank, siehe Abschnitt oben) konnte wenigstens die Nase einigermaßen authentisch wiederhergestellt werden.	Oliver Lochner

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD
PC-ACTION-TV



»Neu: Schabrackenschakalfürze aus der Spraydose.«

KÜHLER GRILLEN
Diese Ausgabe zeigen wir Ihnen bei *PC ACTION kocht*, wie Sie hardcoremäßig grillen, und zwar an der frischen Luft, trotz der kühlen Jahreszeit. In der Retro-Rubrik *PC ACTION spielt* zeigt der alte Sack Ralph Wollner indes seinem Jungspund-Kollegen Lukasz Ciszewski, wo bei *Minestorm* der Hammer hängt. Die beiden ballern auf der Vectrex-Konsole, die 1982 auf den Markt kam.



TROTTEL DES MONATS

TITELVERTEIDIGUNG

Hallo, letzte Ausgabe habe ich schon einen vermeintlichen Felher gemeldet wurde aber dann als Trottel des Monats abgedruckt...Dieses Mal bin ich mir sicher ich liege nicht falsch. Also, denn ersten Felher den ich entdeckt habe ist auf Seite 126, bei den Cheats zu „Gothic 2 Gold Edition". Bei dem cheat Itar_orebaron_addon steht bei der Wirkung Rüstung der Erzbarons, wenn ich mich nicht täusche müsste da doch Rüstung des Erzbarons stehen. Also zu dem nächsten Felher. Auf Seite 116 zu dem Bericht über den Half - Life 2 Mod Insects Infestation, steht bei der Zusammenfassung das der Mod auf der DVD sein soll, nur leider habe ich es nicht gefunden (ja, ich habe auf BEIDEN Seiten der WENDE-DVD geschaut). Auf Seite 7 wird dieser Mod auch nirgends erwähnt.... Und jetzt die nächsten beiden Felher. Bei den Grafikkarten- Tipps auf Seite 134, steht das auf der DVD die aktuellen Treiber zu Redaktionsschluß sind und, dass das Forceware- Unlocker-Programm auch drauf sei. Beide habe ich auch nicht gefunden (ja, hier habe ich auch auf BEIDEN Seiten der WENDE-DVD geschaut), und sie werden ebenfalls nirgends auf Seite 7 erwähnt... Ach ja, dieses Mal werde ich nicht unter Trottel des Monats stehn!!! HAHAAH

LUKAS BODENSTORFER, PER E-MAIL

Denkfelher!

4. Ich will, dass mein Ab-18-Abo in Zukunft von einer drallen Blondine PERSÖNLICH übergeben wird, bekleidet nur mit dem Magazin.

HARALD PRASSL, PER E-MAIL

Okay, wir machen das mit deiner fetten Briefträgerin klar.

MÄNNERFANTASIEN
Nun stand ich da, direkt vor dem PC ACTION-Gebäude. Hoch oben prangte eine Fränkel-Statue. Ich betrat den Haupteingang. Ging den langen Gang entlang, an den Wänden waren Poster von nackten Frauen. Eine weißliche Flüssigkeit war im Gang verteilt. [...] Ich kam zu einem Aufzug und fuhr in den Keller. Was ich vorfand, bestätigte meine Vorstellungen. Ich stand in einer Art Gefängnis für Fränkels Sklavinnen, an die Wand gekettet, mit der Aufschrift: „MEINS!" Ich ging wieder zurück zum Aufzug und fuhr in den ersten Stock. Die Aufzugtür öffnete sich und mir ergab sich der Blick der Redaktion. Lenhardt machte seine Runde, überprüfte, ob jeder seiner Arbeit nachging. [...] Hesse, der wie immer versuchte, die Bilder von Fränkels PC auf seinen zu kopieren, scheiterte, als Fränkels Antiklauprogramm sofort Hesses PC in Flammen aufgehen ließ. Daneben stand Wollner noch am Pranger. Man hatte ihn wohl vergessen, doch zum Glück kümmerte sich Fischer wie eine Mutter um ihn und fütterte Wollner mit den Überresten des letzten Heftes. Ciszewski, Blumenthal und Gürnth hatten wohl nicht verstanden, dass mit „Gothic" ein PC-Spiel gemeint war, rannten in schwarzer Kluft rum. [...] Während Frank noch vom Tschernobyl-Trip aufgrund verdächtigen Leuchtens wieder nach Tschernobyl zurückgeschickt wurde, um als Monster für S.T.A.L.K.E.R. zu dienen. Brehme und Bertits nutzten dies und fingen an, auf Fränkel zu schießen. Als Brehme am Ende bemerkte, dass man im echten Leben keinen Ghostcheat nutzen kann, war es bereits zu spät und er sprang von einer Klippe. Bertits, voller Schock, lief Amok, und da die gesamte Redaktion Spiele auf den Testrechner hatte, wurden PC-Spiele verboten. Vielen Dank!

DANY RUHNKE, PER E-MAIL

Diese Mail zeigt sehr schön, warum die geschlossene Psychiatrie unserer Ansicht nach keinen E-Mail-Anschluss haben sollte.

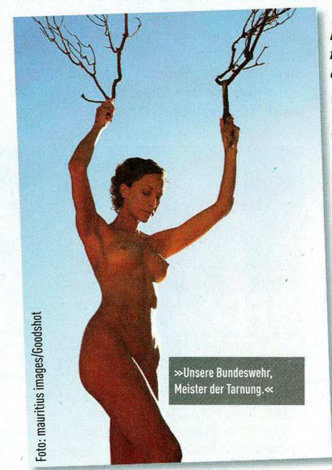


Foto: mauritius images/Goodshot

»Unsere Bundeswehr, Meister der Tarnung.«

HILF, LOS!
Hättet ihr vielleicht die Erscheinungstermine und ein paar hilfreiche Informationen [...] zu den folgenden Spielen: Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Halo 2, Crysis. Vielleicht währt ihr ja so freundlich und würdet mir diese zuschicken.

MARC JONAS, LEIPZIG

Wir verstehen das jetzt einfach mal als Abobestellung.

LESERBRIEF DES MONATS

Liebe Harald Fränkel, ich bin sehr oft in Foren unterwegs und immer häufiger kommt es vor, dass dieser Bunny in Signaturen auftaucht.

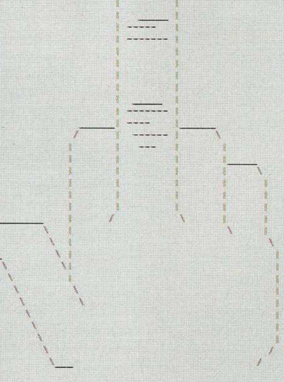
(_/)
(O.o)
(> <)

This is Bunny. Copy Bunny into your signature to help him on his way to world domination

Früher dachte ich: „Viel Glück, du kleiner Scheißer. Im Internet gibt es auch Jäger." Aber langsam macht mir das Sorgen, sein Gerede von der Weltherrschaft, weil, wie schon gesagt, dieser Bunny bei jedem 08/15-Forenmember in der Signatur zu finden ist. Um Bunny einen gewaltigen Tiefschlag zu verpassen, hab ich mir etwas Grauenhaftes ausgedacht. Druckt Bunny ab! Das ist die schlimmste Demütigung, die man ihm antun kann! [...] Dann wird nur noch in den Signaturen stehen: R.I.P. Bunny, jämmerliches PCA-Maskottchen! [...] Viel Spaß in der Hölle, Bunny! P.S.: Nein, Fränkels Anrede ist kein Tippfehler :D

CHRISTIAN BECKER, PER E-MAIL

Hey, Christian:



RADSCHLAG

Es ist ja gerade Saure-Gurken Zeit, was Ego-Shooter betrifft. Der letzte wirklich gute Shooter ist schon Ewigkeiten her. [...] Kürzlich habe ich eher als Experiment das Spiel Marine Heavy Gunner Vietnam gekauft. 5 Euro Neupreis, ich erwartete Trash. Das Spiel hat sich aber als nette Überraschung entpuppt: acht Stunden treibende Shooter-Action mit fantastischer Musikuntermalung. Wieso testet ihr so was nicht? [...] Stattdessen gibt's neuerdings CD- und Filmbesprechungen. Das ist nicht euer Gebiet! Auch die Speedgaming-Reportage war totale Platzverschwendung. Mal ehrlich, diese Speedgaming-Typen kriegen doch entweder keine Olle, haben ein Rad ab oder beides!

STEFAN KRELL, DRESDEN

Quasi wie PC ACTION-Leser, wir dachten, das passt irgendwie.

SPRACHBARRIERE

Total erfreut habe ich das Add-on zu Gothic 2 von der aktuellen Cover-DVD installiert, dann aber feststellen müssen, dass die Sprachausgabe nicht funktioniert [...], was natürlich jedweden Genuss des Spiels zunichte macht. [...]

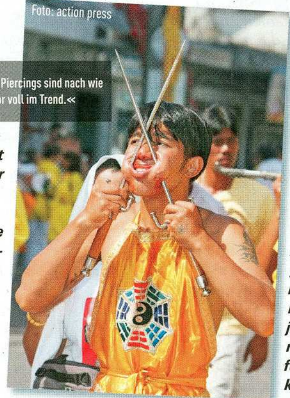
MATHIAS HEINZE, PER E-MAIL

Diese Jugend. Verwöhntes Pack! Jetzt stell dich nicht so an und improvisier halt ein bisschen, unsereins musste früher bei Rollenspielen sogar die Karten noch selber zeichnen!

GEILE STECHER

Sehr geehrte PC ACTION-Redaktion, ich schreibe euch eine Mail, die für euch völlig belanglos ist und mit eurer Zeitschrift oder Computer nichts zu tun hat. Dies ist eine Deutschhausaufgabe und ich würde es begrüßen, wenn ihr sie abdrucken würdet. Ich bin ein großer Fan und zahlender Abonnent eurer Zeitschrift, also tut mir diesen Gefallen. Aber jetzt zu dem uns vorgegebenen Thema, Piercings: Ich selbst bin eher gegen Piercings. [...] Bauchnabelpiercings und Ohrringe sehen bei Frauen allerdings nett aus und gegen die hab ich nichts, allerdings stelle ich sie mir nervig vor. [...]

JONAS JAKOB DRUDE, PER E-MAIL


Foto: action press

»Piercings sind nach wie vor voll im Trend.«

Quatsch, Jonas! Nervig wäre, wenn deine Freundin ein Intimpiercing hat und du eine Spange und dann die Feuerwehr mit der Rettungsschere anrückt, während deine Eltern zu Hause sind.

SCHLÜSSELFRAGE

Guten Tag, tja, nun, da ich schon etwas länger Ihre Zeitschrift lese und mir die Tests und Wertungen sehr gut gefallen, dachte ich mir so, da ich heute krank und kaputt bin und eh nichts zu tun habe, schreibe ich Ihnen. [...] 'ne wirklich gute Zeitschrift, die ihr macht, macht mir immer Spaß zu lesen. Gut, jetzt müsst ihr mir halt nur noch 'nen Beatkey für S.T.A.L.K.E.R. schenken. [...]

MAX SCHULZ, PER E-MAIL

Wir hoffen, es tut auch ein Notenschlüssel, Beatkeys sind gerade aus.

DIE ERBSCHAFT

[...] Ein Lob an euch, bzw. an dich. Mein Vater las die PC ACTION bereits 1998. Da war ich sechs Jahre alt. Ich habe im Keller alte Zeitschriften gefunden, und

wenn sehe ich als Erstes!? Harald Fränkel, den Gott des genialen Schreibstils. Respekt für diese Leistung, und dass du die PC ACTION niemals verlässt! [...] Nun trete ich das Erbe meines Vater an und lese euch bis ich blind bin oder ich ins Koma falle! [...]

DANIEL HART, PER E-MAIL

Das ist uns wurst, Hauptsache in deiner Patientenverfügung steht, dass wir deine Kohle weiter per Lastschriftverfahren einziehen dürfen.

SO EIN KÄSE

[...] Sehnsüchtig wartete ich auf einen Test von C&C3. PC Games gekauft und Megafleppe gezogen. Kein Problem, dacht' ich mir, steht ja auch nichts auf dem Cover, was „Neues" in dieser Hinsicht versprechen würde. Alter Käse aufgewärmt, sonst nichts. A new day is come und ich stand wieder am Kiosk. Wohlwissend, dass die PC ACTION schon raus ist. Cover versprach sofort Bände. Toll in Tiberiumfarben aufgemacht und Kane glotzt mich mit seinen Äuglein an. Wer da nicht davon ausgehen muss, dass hier nun ein informatives Bollwerk sein eigen ist, fühlt sich wohl genau so verarscht wie ich jetzt. [...] Hinters Licht führen lassen muss ich mich mit meinen 38 Lenzen wohl nicht. [...]

FRIEDEL TISCHLER, PER E-MAIL

Es tut uns leid, aber wir können nichts dafür! Eigentlich sollte „Nicht kaufen, alter Käse, aufgewärmt!" auf dem Cover stehen, aber im letzten Moment meinte der Chef, dass sich „die notorischen Nörgler" dann bestimmt beschweren, dass dem Heft kein Rougette beiliegt.

SPLINTER-CELL-BABE

Hi, auch wenn ich dafür Ärger mit meiner Freundin bekomme, ich brauch unbedingt 'ne Quelle für die Bilder von dem Babe von Seite 126/Ausgabe 134! Hab schon gegoogelt, aber die hat wohl außer dem Equipment, das sie hält, nichts mit Splinter Cell zu tun, ich hoffe ihr wisst da mehr!

FABIAN RICHTER, PER E-MAIL

An die Freundin von Fabian Richter: Guck, an die Schnalle rechts denkt dein Freund, wenn er gerade schwitzend und stöhnend „Ich liebe dich!" lügt.

WÜRSTCHENSALAT

Erstmal muss ich sagen: tolles Heft, echt super. Eines muss ich ja jetzt mal los werden. Dieser volltrottelige Popmusik-Hörer von Gürnth gehört stundenlang auf die Eier gehauen. Wenn man seinen Artikel über Supreme Commander liest, könnte man meinen, dass er Warcraft 3 besser findet als dieses Hammer-Game. Alleine die Tatsache, Supreme Commander mit einem Spiel wie Warcraft 3 zu vergleichen, ist pure Blasphemie (für Doofe wie Gürnth: Das heißt Gotteslästerung). Das Einzige, was er richtig beurteilen kann, ist die Größe seines Genitals, denn bei zwei Zentimeter kann man sich kaum verschätzen. [...]

CHRISTIAN SAMMER, PER E-MAIL

Hey du, Gürnth hat schon mit leuchtenden Augen erzählt, dass ihr euch neulich in einem Pissoir getroffen habt und er das erste Mal in seinem Leben nicht den Kürzeren gezogen hat.

LUSTIG UND INTELLIGENT

Eure Zeitschrift ist geil, spitze und Millionen Levels höher als andere Zeitschriften! So informativ, lustig und intelligent gleichzeitig wie keine andere! Ich finde, dass man euch dafür eine Auszeichnung geben sollte. Und das Video, in dem ihr kocht: Respekt! Ich hab bis jetzt noch keine andere Zeitschrift gesehen oder gelesen, die so humorvoll ist wie eure. [...]

TOM AECHTNER, PER E-MAIL

Jahaaa, der Umstieg von Bussi Bär ist schon ein Quantensprung.

»»Bill Kaulitz: Musterung.«

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Linda **BERUF:** Schülerin
ALTER: 20
NICK: Pink Fluffy
E-MAIL: pink_fluffy@gmx.de
HOMEPAGE: -
LIEBLINGSGENRE: Online- (Rollenspiele), Beat 'em up, Jump & Run
LIEBLINGSSPIELE: *Guild Wars, Dead or Alive*, Tekken, *Mortal Kombat: Deadly Alliance* u.a.
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit circa zwei Jahren alles Mögliche, was ich so in die Finger bekomme am PC und natürlich seit ich einen Controller halten kann und irgendjemand in meinem Bekanntenkreis eine Playstation 2 zur Verfügung hat.
STATEMENT: Ich will mehr *PC ACTION kocht*! Bitte, verfilmt ein ganzes Kochbuch. Ich bin verrückt nach *PC ACTION kocht*. Endlich eine Möglichkeit für mich, das Kochen zu lernen und Spaß dabei zu haben. Danke, Joachim und Ralph! Mein Statement ist übrigens verdammt ernst gemeint. Ich bin seit der ersten Folge sozusagen ein „PCA kocht"-Groupie. Ach ja, obwohl ich nun potenzielles Opfer werden könnte, finde ich eure sexistische und beleidigende Art immer wieder erfrischend toll! Weiter so!

ANM. D. RED.: Ach was, wir sind doch nicht sexistisch! Übrigens, geile Ohren, Linda! Kannst gern mal als Osterhäschen bei uns vorbeikommen. Eier zum Bemalen brauchst du keine mitbringen.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



BRIEF KASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.



Ein Motiv aus der USK-Kampagne „Achte auf die Kennzeichen".

JUGENDSCHÜTZER IN DEUTSCHLAND

Das sind deine Schutzengel

Wer behauptet, in Deutschland würde nicht auf Jugendschutz geachtet, lügt. Mit USK und BPjM existieren zwei einflussreiche Prüfstellen.

Ausgeschrieben bedeutet USK „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle". Gegründet 1994, ist die USK für Spieler die wichtigste Jugendschutzorganisation. Der Name Selbstkontrolle führt in die Irre, denn die Spielindustrie ist gegenüber der USK nicht weisungsbefugt. Am 1. April 2003 trat sogar ein neues Jugendschutzgesetz in Kraft, das die vorher unverbindlichen USK-Altersempfehlungen in rechtlich bindende Angaben verwandelte. Prangt auf einer Spielepackung etwa ein rotes USK-Kennzeichen mit dem Text „Keine Jugendfreigabe", darf ein Händler dieses Spiel nicht an Minderjährige abgeben. Reicht ein Spielhersteller bei der USK in Berlin ein Spiel ein, prüft ein Gremium, für welche Altersstufe das Spiel nach der Gesetzlage von Jugendschutz- und Strafrecht und den aktuellen gesellschaftlichen Maßstäben geeignet ist.

SO ARBEITET DIE USK

Um eine Altersfreigabe für ein Spiel festzulegen, treffen sich in der Regel sechs Personen: ein Sichter, vier unabhängige Gutachter und Jürgen Hilse. Jürgen Hilse ist der ständige Vertreter der obersten Landesjugendbehörden und führt den Vorsitz bei einem solchen Treffen. In sechs Gruppen ordnet die USK Spiele ein: Freigegeben ohne Altersbeschränkung, Freigegeben ab 6 Jahren, Freigegeben ab 12 Jahren, Freigegeben ab 16 Jahren, Keine Jugendfreigabe (ab 18 Jahren) und Keine Kennzeichnung. Mit „Keine Kennzeichnung" sind alle Spiele ohne USK-Prüfung zunächst automatisch eingestuft. Händler dürfen solche Spiele (genau wie Spiele mit dem roten Prüfsiegel) nur an volljährige Spieler abgeben. Keine Kennzeichnung erhalten einige wenige Spiele allerdings auch nach vorgenom-


Das Zwölfer-Gremium der BPjM mit der Vorsitzenden Elke Monssen-Engberding (siebte von links).

mener USK-Prüfung. Die USK verweigert eine Plakette zur Altersfreigabe, wenn das Prüfgremium vermutet, dass bei dem Spiel die Jugend gefährdet werden könnte (gemäß §15 JuSchG). Jetzt kommt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ins Spiel.

DAS IST DIE BPJM

Die BPjM ist eine Behörde mit Sitz in Bonn. Seit 1954 schränken die Jugendschützer den Vertrieb jugendgefährdender Medien ein. Was sich zunächst nur auf Schriften bezog, wendet die Behörde seit den Achtzigerjahren auch auf Spiele an. Indizierung nennt man das. Die BPjM indiziert Spiele meist wegen übermäßiger Gewaltdarstellung. Etwa wenn das Spiel Gewalt gegen Menschen als einzig mögliche Spielhandlung anbietet oder wenn das Spiel es zynisch oder vermeintlich komisch kommentiert, wenn der Spieler Charaktere verletzt oder tötet. Hersteller dürfen indizierte Spiele nicht mehr öffentlich bewerben und Händler dürfen sie nur noch unter dem Ladentisch oder in abgetrennten Erwachsenen-Bereichen verkaufen. Erwachsenen sollen diese indizierten Spiele weiterhin zugänglich sein, häufig nehmen Händler indizierte Spiele aber komplett aus dem Programm.

INDIZIERT UND BESCHLAGNAHMT

Die BPjM prüft ein Spiel in der Regel, wenn ein Jugendamt einen Indizierungsantrag stellt. Daraufhin tritt ein Zwölfer-Gremium (bei offenbarer Jugendgefährdung ein Dreier-Gremium) zusammen. Dieses Gremium besteht aus der BPjM-Vorsitzenden Elke Monssen-Engberding sowie wechselnden Vertretern aus Kunst, Literatur, Verlagen, Buchhandel, Schulen, Kirchen und Trägern der öffentlichen Jugendhilfe. Bei einer Zweidrittel-Mehrheit für den Antrag gilt ein Spiel als indiziert. Und zwar für die nächsten 25 Jahre, danach verliert eine Indizierung automatisch ihre Wirkung. Eine Stufe weiter geht die Beschlagnahmung, wenn Hersteller mit Spielen gegen Strafgesetze verstoßen. Hier schaltet sich die Staatsanwaltschaft ein. Verstöße können Hakenkreuze im Spiel sein oder auch extreme Gewaltdarstellung. Der Besitz eines beschlagnahmten Spiels ist für Erwachsene erlaubt, allerdings ist es verboten, es zu verbreiten. Also kommen Sie bloß nicht auf die Idee, solche Spiele zu verleihen. Händler dürfen derartige Spiele generell nicht in ihrem Programm führen.

Eine Ausgabe BPjM Aktuell, das amtliche Mitteilungsblatt der Bundesprüfstelle.

FAZIT

Deutschland betreibt unter anderem durch Stellen wie die USK und die BPjM den strengsten Jugendschutz weltweit. Für Spieler muten die aktuell aus Bayern geforderten Verschärfungen vor diesem Hintergrund merkwürdig an. Wie heißt es so schön auf der Internetseite der USK: „Letztlich aber müssen Eltern entscheiden, was zu Hause gespielt wird." Dem schließen wir uns vorbehaltlos an.

Joachim Hesse

Info: www.usk.de
www.bundespruefstelle.de

Verbieten sollte man das!

Einige Politiker finden das Jugendschutzgesetz zu lasch. Zunächst kam jüngst der Gesetzantrag des Freistaates Bayern, danach wagten sich auch Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen und der nordrhein-westfälische Familienminister Armin Laschet (beide CDU) mit einer Pressemitteilung an die Öffentlichkeit.

„Wir wissen schon heute, dass für einen besseren Jugendschutz in der Praxis Gesetzesänderungen notwendig sind", behauptet von der Leyen. So sollen „gewaltbeherrschte Trägermedien" auch ohne Prüfung der BPjM von vornherein für Jugendliche verboten sein. Dieses Verbot beträfe auch Spiele, die nicht gewaltverherrlichend seien. Die USK-Logos auf den Packungen sollen größer und Kassen mit Alterssignalgebern ausgestattet werden. Wenn Sie die komplette Pressemitteilung lesen möchten, geben Sie auf www.pcaction.de im Suchfeld das Kennwort „24ET" ein.

Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen (CDU).

Bei *Need for Speed Carbon* dreht sich alles um die besten Rundenzeiten.

Der Wilkinson-Rasierstand steht auf der Games Convention.

Wenn der Wilkinson Cup stattfindet, strömen Besucher in Scharen zum Ort des Geschehens.

Auf www.wilkinson-cup.de können Sie sich kostenlos registrieren und Ihren Platz in der Spieler-Rangliste erobern. Geben Sie Gas – es lohnt sich!

www.wilkinson-cup.de

sich auf den Weg in den Movie Park Germany nach Bottrop. Vom 31. März bis zum 2. April und vom 15. bis zum 17. Juni finden dort die Live-Veranstaltungen des Wilkinson Cups statt. Vor Ort gibt es coole Sofortgewinne wie Sweatshits, T-Shirts, Taschen oder den neuen Rasierer von Wilkinson, den Quatto Titanium Energy. Zudem sparen Teilnehmer satte sechs Euro Eintritt – einfach auf www.wilkinson-cup.de oder www.wilkinson.de einen Coupon runterladen und beim Eintritt vorzeigen. Der Weg nach Bottrop ist zu weit? Kein Problem: Bei der größten Spielemesse der Welt, der Games Convention in Leipzig, wird der Wilkinson Cup ebenfalls vertreten sein. Vom 23. bis zum 26. August warten dort massig Preise auf neue Besitzer. Zudem gibt es den Wilkinson-Rasierstand, an dem sich die Herren der Schöpfung von zarten Frauenhänden verwöhnen und rasieren lassen können, Racing-Seats, Blitzturniere und die hübschen, zum Foto bereitstehenden Cops. Ein Fest für Autobegeisterte und alle Rennspiel-Anhänger.

Info: www.wilkinson-cup.de



WILKINSON SWORD CUP

NEED FOR SPEED CARBON

Hier finden Sie alle relevanten Daten auf einen Blick – ausschneiden und in die Geldbörse legen. Verpassen Sie auf keinen Fall die wichtigen Termine des Wilkinson Cups.

ONLINE: GAMING-WETTBEWERB

20.12. - 15.02.07 Season 1
01.03. - 15.05.07 Season 2
01.06. - 15.08.07 Season 3

Mit der Vollverison von *Need for Speed Carbon* können Sie an Online-Duellen teilnehmen. Egal ob Xbox-360- oder PC-Version, jeder Mitspieler hat dieselben Chancen auf dicke Geldpreise. Platz 1 freut sich über 1.000 Euro.





ONLINE: KREATIV-CHALLENGES

Start 26.02.07 - Kreativ-Challenge 1
Start 02.04.07 - Kreativ-Challenge 2
Start 14.05.07 - Kreativ-Challenge 3
Start 25.06.07 - Kreativ-Challenge 4

Der Kreativitätswettbewerb richtet sich an die einfallsreichen Köpfe Deutschlands. Wer keine großartigen Fertig- und Fähigkeiten bei *Need for Speed Carbon* aufweisen kann, hat in jedem der vier Wettbewerbe Chancen auf wertvolle Sachpreise.

VERANSTALTUNG: MOVIE PARK GERMANY

31.03. - 02.04.07 Movie Park Germany
15.06. - 17.06.07 Movie Park Germany

Im Bottroper Movie Park Germany bietet sich Ihnen die Gelegenheit, offline und ohne eigene *Need for Speed Carbon*-Version in den virtuellen Rennsitz zu steigen. Zudem können Sie sich auf www.wilkinson-cup.de und www.wilkinson.de einen Coupon ausdrucken, der den Eintrittspreis um sechs Euro vergünstigt. An beiden Terminen warten tolle Sachpreise und Sofortgewinne auf Sie.

VERANSTALTUNG: GAMES CONVENTION

23. - 26.08.07 Games Convention Leipzig

Auf der Games Convention in Leipzig finden begeisterte Spieler die zum Spielen einladenden Racing-Seats, den rasiermesserscharfen Wilkinson-Rasierstand, viele wertvolle Sachpreise und coole Blitzturniere. Worauf warten Sie noch? Wenn Sie nicht kommen, werden die hübschen Messepolizistinnen Sie holen müssen.

www.wilkinson-cup.de




Der nordische Barbar – einer der vier wählbaren Charakterklassen in *Loki: Im Bannkreis der Götter* – sieht sich einem riesigen Eiswolf gegenüber.

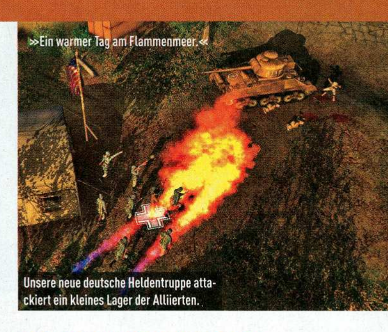
LOKI: IM BANNKREIS DER GÖTTER

Da siehst du kalt aus!

Es ist nicht schlecht, der König zu sein. Besser: Gott sein. Am besten aber ist es, wenn man Gott aller Götter ist! Genau darum geht's bei *Loki*.

ACTION-ROLLENSPIEL | Es gibt Neues aus der Welt von *Loki*: Verleger Crimson Cow erfreut die Spielergemeinde mit neuen Screenshots. Zu sehen sind dabei hauptsächlich einige der Endgegner, die den Protagonisten im Spiel erwarten. *Loki: Im Bannkreis der Götter* ist ein Action-Rollenspiel, vergleichbar mit *Titan Quest* oder auch *Silverfall*. In bester Hack-&-Slay-Manier keulen Sie sich durch die Geschichte – im wahrsten Sinne des Wortes. Ihr Ziel: Seth aufhalten – einen umstrittenen ägyptischen Gott. Der Knabe will sich zum Herrscher aller bedeutenden Mythologien aufschwingen und reist mit Chronos, dem griechischen Gott der Zeit, durch die Menschheitsgeschichte. Alle, die keinen Zeitgott als Kumpel haben, warten noch bis 31. April auf *Loki: Im Bannkreis der Götter*. Dennis Blumenthal

Info: www.loki-game.de



Unsere neue deutsche Heldentruppe attackiert ein kleines Lager der Alliierten.

RFB: RUSH FOR THE BOMB

Bombig

Bombiges Wetter gibt es nicht nur in Bagdad, sondern auch in Barcelona: in der Erweiterung zu *Rush for Berlin*.

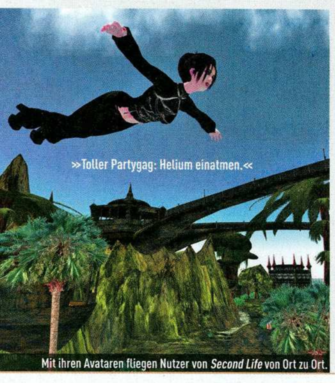
ECHTZEIT-STRATEGIE | Mit *Rush for Berlin* gelang Stormregion 2006 eine Echtzeit-Strategie-Überraschung. Ab dem 27. April soll die Erweiterung *Rush for the Bomb* im Laden stehen: Darin enthalten sind unter anderem Missionen in Barcelona rund um die Kolumbusstatue. Bereits in der uns vorliegenden Vorschauversion erkennt man die Liebe der Entwickler zum Detail, einige historische Gebäude sind bis zum letzten Stein perfekt umgesetzt. Wem Barcelona nicht reicht, der tobt sich bei der komplizierten und herausfordernden Infiltration einer U-Boot-Anlage aus. Wenn die endgültige Fassung noch kleine Fehler ausbessert, erwartet uns ein Strategie-Glanzlicht. Christian Gürnth

Info: www.rushforberlin.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ENTDECKT DIE NEUE MODE UND ENTSAGT SEINEM DOPPELLEBEN



Mit ihren Avataren fliegen Nutzer von *Second Life* von Ort zu Ort.

Doppelt gemoppelt

In den vergangenen Monaten haben wir uns unglaublich viel Unsinn über unsere Lieblingsfreizeitbeschäftigung anhören können. So forderten Politiker und selbsternannte Moralapostel lauthals Verbote angeblicher „Killerspiele". Zeitungen und Fernsehsendungen waren sich nicht zu schade, auf den fahrenden Zug aufzuspringen und nahezu kritiklos ins gleiche Horn zu blasen. Wir berichteten Ihnen über diese Auswüchse und auch unser aktuell im Zeitschriftenhandel ausliegendes Sonderheft Ballerspiele greift das Thema auf. Doch genau wie man etwas schlecht reden kann, lässt sich etwas anderes über den grünen Klee loben. *Second Life* zum Beispiel. Dem Nachrichtenmagazin *Spiegel* war der Ausflug in die virtuelle Realität im Februar sogar eine Titelgeschichte wert. „*Second Life* ist eine spannende neue Welt mit schier unbegrenzten neuen Möglichkeiten", behauptet der Packungstext des in Deutschland käuflichen Starterpakets. Das stimmt auch. Irgendwie. Mich erinnert das „Spiel" allerdings an den Internet-Boom Anfang 2000. Alle machten mit, pumpten wahnsinnig viel Geld in eine schöne bunte Seifenblase, bis die Anleger plötzlich feststellten, dass bis auf ein paar Glücksritter niemand reich geworden ist und die Aktien der vorher hochgelobten Internet-Firmen nichts mehr wert waren. Jetzt gibt es das Ganze virtuell. Seit 2003 wächst die vom Amerikaner Philip Rosedale aus den Vereinigten Staaten stammende virtuelle Internetwelt *Second Life* kontinuierlich. Seit einigen Monaten sogar extrem rasant. Leute kaufen Grundstücke, bauen Häuser, gründen Geschäfte. Virtuell natürlich. Knapp vier Millionen Menschen sollen inzwischen angeblich beim Aufbau der neuen Welt mitmischen. Die Publikumspresse ist daran nicht unschuldig, traf man dort mitunter mehr Avatare diverser gelangweilter Redakteure als normale Teilnehmer. Sieht der Durchschnittsspieler in *Second Life* nur eine öde virtuelle Welt mit beschissener Grafik, glauben zahlreiche Firmen und Großkonzerne, endlich den Heilsbringer für hippe Unternehmenskultur gefunden zu haben. Wie gut, dass Geld auch die Welt von *Second Life* regiert. Es lässt sich nämlich echtes Geld in sogenannte Linden Dollars tauschen und umgekehrt. Das weckt den Goldgräber im Menschen. Alles ist käuflich, auch ein cooler virtueller Auftritt der eigenen Firma. Dadurch ist *Second Life* inzwischen schon fast genauso stressig wie das echte Leben. Doch wer braucht neben der Realität noch ein weiteres Leben, das auch nicht besser ist? Von mir aus nennen Sie mich altmodisch, aber danke, ich verzichte. Vielleicht verpasse ich den großen Trend, wenn ich weiter richtige Computerspiele spiele. Aber die machen wenigstens Spaß.



Neun Klassen mit grundverschiedenen Eigenschaften verleihen dem Team-Geballer viel Abwechslung und taktischen Anspruch.

»Skibrillen von Gucci sehen lustig aus.«

TEAM FORTRESS 2

Wie aus dem Bilderbuch

AUF DVD VIDEO

„Ich glaube, das war der beste Pyro-Spieler der Welt, der dich eben erwischt hat", spricht Team-Fortress-Erfinder Robin Walker tröstliche Worte.

So richtig wahrzunehmen war der Typ mit dem Flammenwerfer nicht, der listig in einer Ecke lauerte, um seinen Gegner schön kross zu rösten. Je näher ein Pyro am Feind dran ist, desto mehr Schaden verursacht sein Feuerzauber. Das ist nur eine von vielen schmerzhaften Lektionen. Denn wir spielen heute *Team Fortress 2* gegen das gut trainierte Valve-Entwicklerteam und kriegen schwer eins auf die Schnauze, das aber weltexklusiv: PC ACTION darf als erstes Presseorgan selbst Hand anlegen und den Nachfolger zum Klassiker *Team Fortress* ausprobieren.

SCHÜTZENFEST BEI VALVE

Bellevue im US-Bundesstaat Washington, auf Spuckweite im Dunstkreis der Metropole Seattle. Lift in den zehnten Stock eines gediegenen Büro-Towers und dann typischen Einrichtungselementen wie Brechstangen, Kisten und Plüsch-Headcrabs folgend – willkommen in der *Half-Life*-Heimat von Valve. PC ACTION entsendet zwei seiner tödlichsten Waffen für die *Team Fortress 2*-Premiere: Um die Redaktionsehre kämpfen Korrespondent Roland „Respawn" Austinat und Heinrich „Tut mir nichts" Lenhardt. Ihre Team-Verbündeten (aber leider auch das Personal der gegnerische Mannschaft) besteht aus den Schöpfern des Spiels, die Karten und Charakterklassen bestens beherrschen. Jeden Werktag um 18 Uhr ist Startschuss für eine interne Test-Session. Manchmal kann's ein wenig länger dauern: „Weihnachten rum erwischte ein Wintersturm die Gegend, wir

Starke Innenverteidigung mit einem Geschütz und reichlich Demoman-Sprengladungen.

>>Der Osterhase hatte keine Lust mehr, die Eier zu verstecken.<<

Mit der Rückstoß-Schubkraft seines Raketenwerfers macht der Soldier große Sprünge.

>>Abgeschossen: komischer Vogel.<<

waren eingeschneit ... also nutzten wir die Zeit und spielten sechs Stunden am Stück", erinnert sich Spieldesigner Robin Walker.

KONTROLLIERTE OFFENSIVE

Ganz so lange halten wir heute nicht durch, aber die Neuauflagen der klassischen Karten 2fort und Well wollen wir in Ruhe kosten. Dazu kommt eine der frischen Maps, die speziell für *Team Fortress 2* designt werden. Hier erleben wir den neuen Modus „Territoriale Kontrolle", gewürzt mit einer Prise Unberechenbarkeit. Vier Kontrollpunkte sind von einem Team zu erobern, bevor man die gegnerische Basis stürmen darf. Der Zufall wählt bei jeder Runde, welcher Abschnitt als nächstes drankommt. Je nachdem, ob Ihr Team dieses Territorium schon kontrolliert oder nicht, ergibt sich daraus eine Verteidiger- oder Angreifer-Rolle. „Auch wenn du immer die gleiche Karte spielst, sorgt dieses Zufallselement für Aufregung – denn du weißt nie so genau, was dich als nächstes erwartet", meint Robin.

NEUE TRICKS FÜR ALTE MAPS

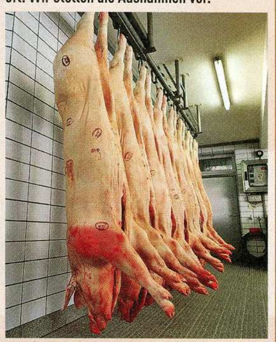
Das gute alte „Capture the Flag" kehrt als Spielmodus zurück, nennt sich jetzt „Capture the Documents" („Klau die Dokumente"). Das passt zum neuen Grafik-Stil, wie wir es schön bei 2fort erleben, einer Neuauflage der populärsten *Team Fortress*-Karte. Da steckt in den Tiefen der Feindbasis ein zu erbeutendes Aktenköfferchen, das man ins eigene Hauptquartier entführen soll, das praktischerweise direkt gegenüber liegt. Während sich 2fort nur grafisch geändert hat, fallen bei Well auch Änderungen beim Leveldesign auf. So rattern mitunter Züge über die Schienen, die den Zentralbereich kreuzen. Kündet ein energisches Tuten von einer fahrplanmäßigen Durchfahrt, dann ganz schnell aus dem Weg gehen!

BESSER ALS COUNTER-STRIKE?

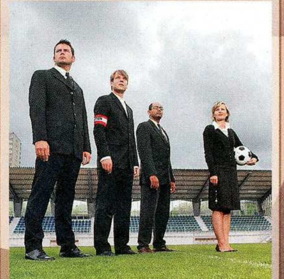
Wenn Valves Ober-Programmierer Eric Johnson ganz ruhig und sachlich sagt „Wir haben das Gefühl, dass *Team Fortress 2* zum besten Mehrspieler-Spiel wird, das wir jemals gemacht haben", dann hat das schon ein gewisses Gewicht. Denn Valve bescherte der Menschheit immerhin schon einen handfesten Mehrspieler-Klassiker wie *Counter-Strike Source*. *Team Fortress* ist so etwas wie der große alte Mann der klassenbasierten Team-Shooter. Der Australier Robin Walker und zwei Kumpels veröffentlichten bereits 1996 die erste Version als Mod für einen indizierten Shooter von id Software. Es folgte die Version *Team Fortress Classic* fürs erste *Half-Life*. Ende der 90er wurde tollkühn *Team Fortress 2* angekündigt, erste Bilder zeigten realistische Militär-Action.

Die allerdümmsten Teams der Welt

„Nur im Team sind wir stark!", heißt es ja oft. Wir stellen die Ausnahmen vor.



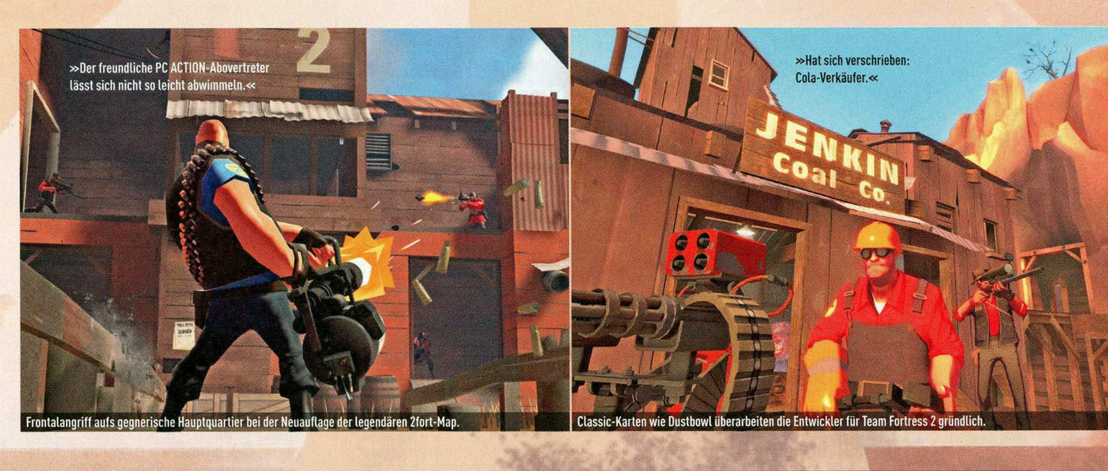
PC-ACTION-REDAKTIONS-TEAM
Chefredakteur Lenhardt lässt sein Team an der langen Leine, was gnadenlos ausgenutzt wird. Dieses geheime Foto beweist, dass die faulen Schweine faul rumhängen, sobald der Chef den Raum verlässt.



GEMISCHTE FUSSBALL-TEAMS
2011 schaffen es die verfluchten Emanzen endlich: Frauen- und Männer-Fußball sind eins! Ergebnis: Kein Mann will mehr Fußball gucken, die FIFA geht pleite und Franz Beckenbauer zündet die Atombombe.



DEUTSCHE ÄMTER-TEAMS
Die deutschen Behörden werden moderner und splitten ihre Belegschaften teilweise in Teams auf. Im Team kann man die Arbeit nämlich viel effektiver liegen lassen und noch früher den Feierabend einläuten.



Frontalangriff aufs gegnerische Hauptquartier bei der Neuauflage der legendären 2fort-Map.

Classic-Karten wie Dustbowl überarbeiten die Entwickler für Team Fortress 2 gründlich.

Das formt den Charakter

Angreifer-Klassen

SCOUT (AUFKLÄRER)
Hauptwaffe: Schrotflinte
Sekundärwaffe: Pistole
Nahkampfutensil: Baseballschläger
Seine Rolle: Als schnellste Klasse der ideale Fahnen- oder Dokumente-Klauer; erobert Kontrollpunkte besonders flott. Kann in der Luft ein zweites Mal springen: Double Jump!

SOLDIER (SOLDAT)
Hauptwaffe: Raketenwerfer
Sekundärwaffe: Schrotflinte
Nahkampfutensil: Schaufel
Seine Rolle: Wenig veränderter Angreifer, der seinen Raketenwerfer auch nutzen kann, um sich mithilfe der Rückstoßkraft in ungeahnte Höhen zu katapultieren.

PYRO (FEUERWERKER)
Hauptwaffe: Flammenwerfer
Sekundärwaffe: Schrotflinte
Nahkampfutensil: Feuerwehr-Axt
Seine Rolle: Lauert gern in schwer einsehbaren Ecken auf Feinde, denn seine Feuersbrunst macht auf kurze Entfernungen erheblich mehr Schaden.

Verteidigungs-Klassen

DEMO MAN (BOMBENLEGER)
Hauptwaffe: Klebebomben-Schleuder
Sekundärwaffe: Granatwerfer
Nahkampfutensil: Zerbrochene Flasche
Seine Rolle: Legt Minenfelder, die auf Knopfdruck explodieren. Durch längeres Drücken der Maustaste wirft man die Böller weiter, die auch an Wänden kleben bleiben.

HEAVY WEAPON GUY (INFANTERIST)
Hauptwaffe: Maschinengewehr
Sekundärwaffe: Schrotflinte
Nahkampfutensil: Fäuste
Seine Rolle: Besonders langsam, schwer gepanzert und durchschlagkräftig. Die rechte Maustaste wirft schon mal die MG-Trommel an, um dann mit links sofort losfeuern zu können.

ENGINEER (PIONIER)
Hauptwaffe: Schrotflinte
Sekundärwaffe: Pistole
Nahkampfutensil: Schraubenschlüssel
Seine Rolle: Baut Munitonsspender, Teleporterfelder und vor allem in drei Stufen aufrüstbare Geschütztürme, die selbstständig auf nahende Feinde feuern.

Unterstützungs-Klassen

MEDIC (SANITÄTER)
Hauptwaffe: Maschinenpistole
Sekundärwaffe: Heilungsstrahler
Nahkampfutensil: Knochensäge
Seine Rolle: Teamkameraden mit seinem Heilstrahl fit halten. Kann sich und seinen Schützling zehn Sekunden lang unverwundbar machen. Langsame Selbstheilung für eigene Verletzungen.

SNIPER (SCHÜTZE)
Hauptwaffe: Scharfschützengewehr
Sekundärwaffe: Maschinenpistole
Nahkampfutensil: Keule
Seine Rolle: Große Entfernung, kleines Problem! Zielfernrohr sei Dank pustet er auch weiter entfernte Feinde um. Schusskraft lässt sich durch längeres Halten der Maustaste verstärken.

SPY (SPION)
Hauptwaffe: Revolver
Sekundärwaffe: Zigarettenetui (getarnter PDA zum Wechsel der Tarnung)
Nahkampfutensil: Messer
Seine Rolle: Schleicht sich in gegnerische Gefilde und nimmt die Tarnung eines Feindes ein. Meuchelt mit dem Messer und hat ein Spezial-Werkzeug zur Sabotage von Geschütztürmen.

EINE SCHWERE GEBURT

Doch dann vergingen die Jahre: Valve war das Spiel nicht gut genug, das Projekt wurde mehrmals neu gestartet – schließlich kam einem *Half-Life 2* dazwischen und die *Battlefield*-Konkurrenz zuvor. Just als man *Team Fortress 2* ins Reich der Sagen und Legenden abschreiben wollte, wurde die erfolgreiche Reanimation bekannt gegeben. Als Komponente von *Half-Life 2 Black* soll der um ein Jahrzehnt verspätete Team-Shooter Ende September erscheinen, also im Paket mit *Half-Life 2: Episode Two* und *Portal*. Und diesmal gibt's keinen Rückzieher. Denn was wir bei Valve anspielen konnten, wirkt jetzt schon erfreulich stabil – und macht vor allem verdammt viel Spaß.

DESHALB GRANATEN RAUS

Zwei Teams mit jeweils bis zu zwölf Spielern stehen sich gegenüber. Jeder Teilnehmer kann eine von neun Charakterklassen wählen, die in drei Kategorien unterteilt sind: Offensive, Defensive und Unterstützung. Die Klassen sind geblieben, aber zum Teil erheblich überarbeitet, um sich stärker voneinander abzuheben. „Charakterklassen sollten sich nicht nur durch ihre Waffen auszeichnen", merkt Robin Walker an. Was bedeutet das für *Team Fortress 2*? Keine Granaten mehr, denn die waren im Vorgänger ein zu starkes Gleichmacherelement. Dafür erhält jede Klasse ihre spezielle Nahkampf-Waffe – vom Baseball-Schläger der Scouts bis zum bei Hinterrücksanwendung sofort tödlichen Spion-Messer. Auch die sekundären Schusswaffen sind überarbeitet, Walkers Begründung: „Im Vorgänger waren die so schwach, dass es sich kaum gelohnt hat, sie zu benutzen." Jetzt achten die Spieldesigner auf sinnvolle Ergänzungen zur Hauptknarre. So hat der Scharfschütze als Nebenwaffe ein ganz potentes Maschinengewehrchen, um auf kurze Distanz nicht wehrlos zu sein.

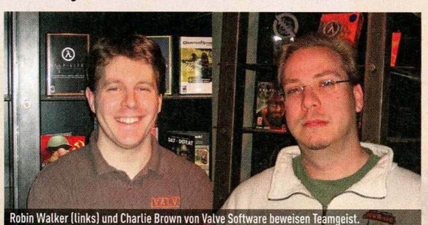
HEILE PÄRCHEN-WELT

Die in vielerlei Hinsicht auffälligste Klasse von *Team Fortress 2* ist der Medic (Sanitäter). Und das, obwohl man dem Herrn Doktor die Vergiftungsspritze gestrichen hat, mit der er früher Gegner langsam dahinraffen konnte. Dafür wurden seine therapeutischen Fähigkeiten erweitert: Mitspieler anvisieren und Maustaste gedrückt halten, um einen in voller Partikelpracht schillern-

INTERVIEW

„WIR HABEN NUR WENIGE DROHBRIEFE BEKOMMEN."

Im Herzen der Valve-Festung nahm Team PC ACTION die *Team Fortress*-Designer Robin Walker und Charlie Brown ins Kreuzverhör.



Robin Walker (links) und Charlie Brown von Valve Software beweisen Teamgeist.

PC ACTION *Team Fortress 2* war mit Unterbrechungen fast ein Jahrzehnt in Entwicklung, doch am Ende gibt's wieder die altbekannten neun Klassen – wieso?

Robin Walker: Wir haben die Klassen aus *Team Fortress Classic* noch mal genau unter die Lupe genommen und festgestellt, dass sie noch etliche Probleme hatten: Teilweise waren ihre Rollen nicht so klar definiert, wie wir es uns gewünscht hätten, teilweise haben sie sogar die gleichen Waffen benutzt. Wir hatten also schon genug damit zu tun, die Klassen diesmal wirklich klar voneinander abzugrenzen.

Charlie Brown: Nehmen wir den Demoman – wer den jetzt spielt, ist nicht mehr an der Front unterwegs, sondern kennt die Karte wie seine Westentasche. Er weiß, von wo der Gegner angreift und kann dem mit ein paar gesundheitsschädlichen Aktionen zuvorkommen.

PC ACTION Die witzigen Statistiken nach unserem Bildschirm-Ableben haben uns gefallen – wie kamt ihr auf die Idee?

Robin Walker: Viele Ego-Shooter bombardieren euch mit allen möglichen Statistiken. Doch zu wissen, dass ihr Nummer 7.863 der Medic-Weltbestenliste seid, ist weder besonders interessant noch motiviert es sonderlich. Deswegen personalisieren wir unsere Statistiken und sagen: „Hey, so gut wie heute hast du deine Klasse noch nie gespielt – weiter so!"

PC ACTION Der Cartoon-Stil von *Team Fortress 2* ist sehr abgefahren, dennoch sind die Eigenschaften der Charakterklassen auf den ersten Blick gut zu erkennen. Wie hat die alte Fanbasis auf die neue Optik reagiert?

Charlie Brown: Überrascht und geschockt, aber nach einer kurzen Zeit begeistert. Wir haben nur sehr wenige Drohbriefe bekommen. (grinst)

PC ACTION Verschiedene Spielfiguren-Klassen gibt es inzwischen in vielen Titeln; was macht *Team Fortress* im Zeitalter von *Battlefield* noch besonders?

Robin Walker: Die Charakterklassen in manchen anderen Spielen sind doch ein schlechter Scherz. Was für einen großen Unterschied macht es, ob ich ein M-16- oder ein AK-47-Gewehr wähle? Doch ob ich als Soldat mit einem Raketenwerfer an der Front kämpfe, mich als Spion getarnt in die gegnerische Basis schleiche und dort für Angst und Schrecken sorge oder als Engineer fast wie in einem Echtzeit-Strategiespiel Selbstschussanlagen postiere – das macht den Kern der Klassenwahl aus und *Team Fortress 2* zu einem einzigartigen Spiel.

PC ACTION: *Team Fortress 2* soll gleichzeitig für den PC sowie die Konsolen Xbox 360 und Playstation 3 erscheinen. Können wir dann quer über alle Plattformen hinweg gegeneinander spielen?

Robin Walker: Also rein technisch ist das überhaupt kein Problem, es wäre eine spannende Sache. Ob diese Funktion aber wirklich im fertigen Spiel ist, hängt noch von unseren Gesprächen mit den Herstellern der einzelnen Videospiel-Systeme ab. Schau'n wir mal ...

den Heilungsstrahl zu entsenden. Der pumpt den Vordermann auch über mehrere Meter hinweg mit Lebensenergie voll, nur Sichtkontakt ist dabei zu gewähren. Durch fleißiges Heilen laden Sie allmählich einen Balken auf. Sobald dieser voll ist, löst die rechte Maustaste zehn Sekunden währende Unverwundbarkeit aus – die sowohl für den Sanitäter als auch dessen Schützling gilt. Folgerichtig bilden sich innige Spielerpärchen, aufeinander angewiesene Kumpel. Besonders gefürchtet: Ein mit dicker Wumme massakrierender Heavy, zehn Sekunden lang durch den Sanitäter im Schlepptau nicht anzukratzen. „Damit durchbrichst du auch gute Verteidigungslinien", meint Robin Walker, „es gibt nicht mehr diese ewigen 0:0-Partien, wenn beide Teams voll defensiv spielen." Mensch, so was bräuchten wir auch für manchen Fußball-Bundesliga-Kick ...

LEBEN UND KLEBEN LASSEN

Besonders viel Spaß hat uns auch der neue, verbesserte Demoman beschert. Der Granaten-Wegfall bei den anderen Klassen macht seine auf Knopfdruck zündbaren Böller



»Tief Luft holen: Jogger im Industriegebiet.«

Ein flammenwerfender Pyro lauert hinter einer Ecke der Welt-Karte auf sein nächstes Opfer.

Der Sanitäter im Hintergrund hält mit seinem Heilungsstrahl den dicken Heavy fit.

»Hat dicke Patienten: Brocktologe.«

»Unangenehm: Aufschneider beim Sehtest.«

Der blaue Scharfschütze peilt nicht, dass sich ein Spion des roten Teams eingeschlichen hat.

Der Blick durch das Zielfernrohr eines Scharfschützengewehrs.

»Steht auf Actionfilme: Wahrsagerin.«

umso wertvoller. Zumal die Knallerbsen jetzt an Wänden kleben bleiben. So sichern Sie einen taktisch wichtigen Durchgang und drücken aufs „Kawumm!"-Knöpfchen, sobald der Feind hindurchspaziert. Auch nett: Durch längeres Drücken der Maustaste wirft man die Sprengladungen besonders weit und kann sie mitten in der Luft zünden. Schmeißen, schnell in Deckung, Zündung auslösen und dann nachzählen, wie viele Feinde es erwischt hat.

JEDER SPIELT EINE ROLLE

Auch der früher wenig geliebte Pyro hat erheblich an Spielwitz gewonnen. „Der Pyro ist quasi das Gegenteil vom Sniper: Mit ihm willst du in engen Nischen lauern und andere Spieler überraschen", erzählt Walker. Besondere Erwähnung gebührt dem Spion, mit dem man die Gestalt eines Spielers der feindlichen Seite annehmen kann. Um dann jemandem im günstigen Augenblick in den Rücken zu fallen – mit einem tödlichen Messer in der Hand, versteht sich. In Tarnung sollte sich der Spion unauffällig verhalten, um keinen Verdacht zu erregen.

FÜR DIE STATISTIK

Eine integrierte Statistikermittlung hält detailliert fest, mit welcher Charakterklasse Sie was anrichten. Valve tüftelt noch an den Formeln, um auch Support-Klassen gerecht zu belohnen. Zum Beispiel erwägt man, den Sanitätern einen Anteil der Kills gutzuschreiben, welche die von ihnen verarzteten Patienten erledigen. Die Datensammlung wird auch für erbauende Botschaften genutzt, die nach dem Ableben Ihrer Spielfigur erscheinen. „Die gute Nachricht: Noch nie zuvor hast du soviel Schaden mit deinen Geschützen verursacht", klingt zum Beispiel nach einem Engineer-Heldentod tröstlich und entspannt doch ganz beträchtlich. Außerdem zoomt die Betrachterkamera im Moment der Löffelabgabe nahe an die Spielfigur, die uns auf den Gewissen hat. Ein geradezu höhnisch wirkendes Standbild präsentiert den Übeltäter. Das regt auf.

PHONG POLARISIERT

Der neue „verniedlichte" Grafikstil von *Team Fortress 2* hat für noch mehr Irritationen und Diskussionen gesorgt als Joachim Hesses aktuelle Gesichtsbehaarungs-Experimente. Für den einen ist das Aussehen des Spiels eine erfrischende stilistische Alternative zum verbissenen Militär-Einerlei, für den anderen dagegen eine unangemessen fröhliche Freveltat, die harten Männern schwerlich zumutbar ist. Phong Shading und Rim Lighting nennen sich die Render-Techniken, die für knackige Kontraste und Konturen sorgen.

MEHRKERN VOR

In der Praxis wirkt die Grafik keinesfalls zu putzig: Die frenetische, flüssig animierte Action geizt nicht mit umherfliegenden Einzelteilen und schicken Partikeleffekten (vor allem bei Flammen und dem Sanitäter-Heilstrahl). Zusätzliche Grafikdetails winken Eignern von Mehrkern-Systemen. Aber all der Technikkram ist bei dermaßen einnehmender Action eigentlich zweitrangig: *Team Fortress 2* kommt als ein echter Team-Fun-Shooter der Kategorie „Stimmungskanone" rüber. Und dem weltbesten Pyro habe ich dann auch noch gezeigt, dass mein Sanitäter seine Knochensäge nicht nur zum Vergnügen mit sich rumträgt... Heinrich Lenhardt/Roland Austinat

Info: www.teamfortress.com

Half-Life 2: Team Fortress 2

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Valve Software/EA
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	September 2007
VERGLEICHBAR	Day of Defeat

HEINRICH LENHARDT

Team Fortress Classic war meine erste große Mehrspieler-Ballerliebe. Auch reflexarme Frührentner wie ich sind hier für die Mannschaft nützlich und können sich in originellen Support-Rollen üben. Diverse feine Verbesserungen bei den Klassen machen den Shooter-Spaß beim Nachfolger noch abwechslungsreicher. Und den schrägen Grafikstil finde ich nur noch genial; der kommt in Aktion super rüber. Hier bringt Teamwork richtig Spaß – nur gut, dass ich vor Ort bei Valve zur Stelle war, um Respawn-Roland wiederholt den fetten Hintern zu retten ...



Durch kreativen Einsatz der Reflektoren bahnen Sie sich einen Weg aus diesem Level.



Lassen wir uns durch das Loch am Boden fallen, kommen wir beim Gegenpol heraus.

Auf schwarzen Feldern lassen sich keine Portale öffnen.

PORTAL

Nutz die Torchance!

Als Versuchskaninchen gefangen in einem Labor. Nur mit einem Portalgenerator gewappnet, bewältigen Sie 20 Action-Puzzle-Levels.

Sie wachen in einer Zelle auf und können sich an nichts erinnern. Keine Menschenseele weit und breit, nur diese nervtötende Computerstimme meldet sich ständig zu Wort. Tests sollen Sie bestehen, den Ausgang in verschiedenen Räumen öffnen und erreichen. Am Ende gibt es vielleicht die Aufklärung, wer hinter diesem Experiment steckt – und wie das ganze in den Storyrahmen von *Half-Life 2* passt.

BITTE DURCHREICHEN

Portal ist der Dritte im Bunde bei *Half-Life 2 Black* und eindeutig das exotischste Mitglied des Spiele-Ensembles. Grafik und Steuerung erinnern an die Action-Episoden, doch statt eines kompletten Waffenarsenals haben Sie lediglich eine Portalkanone im Ranzen. Die linke Maustaste zaubert an die anvisierte Stelle ein blaues Portal, mit der rechten Maustaste entsteht dagegen ein rotes Portal. Das sind quasi miteinander verbundene Durchreich-Stationen: Was beim einen Portal reingeht, kommt beim anderen wieder raus. Die eigene Spielfigur, andere Objekte oder Energiestrahlen lassen sich dadurch beispielsweise umleiten. Ein einfaches Prinzip, mit dem sich einiges anstellen lässt. Öffnen Sie zum Beispiel ein Portal in der Decke über einem Geschützturm und das andere Portal unter einer Kiste im Nebenraum. Die Kiste fällt jetzt durch das eine schwarze Loch, plumpst durch den Gegenpol von der Decke und plättet damit das Geschütz.

AUSWEG GESUCHT

Die ersten Stufen sind harmlos, doch bald fügen sich verschiedene Elemente zu kniffligen Levels zusammen, bei deren Anblick man sich erst einmal irritiert den Hinterkopf kratzt: Verflixt, wie soll ich da weiterkommen? Auf schwarzen Feldern können zum Beispiel keine Portale entstehen, bewegliche Plattformen verlangen genaues Timing. Irgendeinen Ausweg gibt es immer, auch wenn die manchmal nervös, manchmal gestört klingende Computerstimme Zweifel an der Solidität dieser merkwürdigen Anlage keimen lässt.

FRISCHE SPIELIDEE VON DER SCHULBANK

Mit dem Hammer-Level-Editor von *Half-Life 2* können Sie auch eigene Puzzleräume basteln. Das Entwicklerteam denkt sogar schon über einen späteren Mehrspieler-Upgrade nach. Entstanden ist die ganze *Portal*-Idee übrigens in einer Abschlussklasse der amerikanischen Universität Digipen Institute. Die sieben jungen Schöpfer durften ihre Arbeit bei Valve-Boss Gabe Newell vorführen, der das Portalkonzept für eine ähnlich bedeutungsschwere Spielidee hält wie die Schwerkraftkanone von *Half-Life 2* – und prompt den Uni-Absolventen eine Ladung Arbeitsplätze spendierte.

Heinrich Lenhardt

Info: www.aperturescience.com

Half-Life 2: Portal

GENRE	Action-Denkspiel
HERSTELLER	Valve Software/EA
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	September 2007
VERGLEICHBAR	Narbacular Drop (Freeware)

HEINRICH LENHARDT

Ob ich verwirrt bin? Benommen von der Rätselhaftigkeit der Forschungszentrum-Räumlichkeiten des glorreichen Unternehmens Aperture? Das Spielen von *Portal* kann den menschlichen Geist in der Tat fordern, die einlullende Nüchternheit der ersten Levels weicht bald komplexeren Puzzlekonstruktionen, die die Gehirntätigkeit stimulieren. Es ist nicht das größte oder komplexeste Spiel aller Zeiten. Aber als *Half-Life 2 Black* abrundende Beilage scheint *Portal* vortrefflich zur Befriedigung meiner Action-Puzzle-Gelüste geeignet.

Ungebetene Passagiere behindern Gordon Freemans Fahrbemühungen .

»Das ist echt das letzte Mal, dass ich mich auf eine Fahrgemeinschaft einlasse!«

Buntes Doppelleben

Die nächste *Half-Life 2*-Fortsetzung gibt es in zwei schicken Varianten. Achten Sie beim Kauf nicht nur darauf, welche Packung besser zu Ihrer natürlichen Haarfarbe passt.



HALF-LIFE 2 BLACK
Enthält: *Half-Life 2 Episode Two, Team Fortress 2, Portal.*
Ca.-Preis: 40 Euro.
Wer's braucht: Aufsteiger, die *Half-Life 2* bereits haben. Teurer im Vergleich zu *Episode One*, dafür mit zwei Bonusspielen mehr an Bord.

HALF-LIFE 2 ORANGE
Enthält: Die Spiele der Black-Box plus *Half-Life 2* inklusive *Counter-Strike Source* sowie *Episode One.*
Ca.-Preis: 60 Euro
Wer's braucht: Einsteiger, die *Half-Life 2* bislang ignoriert hatten – hier gibt's die komplette Saga auf einmal.

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Back in Black

Im September geht es mit *Half-Life 2* endlich weiter: *Episode Two* erscheint samt *Team Fortress 2* und *Portal* in der Black Box.

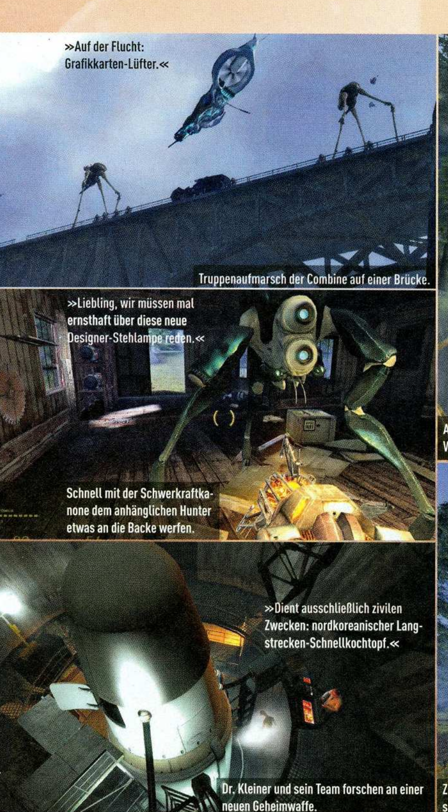
Kleinere Portionen, dafür schneller zubereitet und günstiger zu haben: Diese Eigenschaften umschreiben nicht nur die gescheiterte Frühjahrsdiätversuche des Kollegen Fischer, sondern auch das Episoden-Konzept für Fortsetzungen des Jubel-Shooters *Half-Life 2*. Doch mussten wir nach dessen üblem Cliffhanger-Finale schlappe anderthalb Jahre warten, bis es in *Episode One* ein Wiedersehen mit Gordon Freeman und Alyx Vance gab. Das war sehr nett, doch in nur wenigen Stunden durchgespielt ... und weiter geht es erst im September. Dann aber so richtig. Denn zu *Half-Life 2: Episode Two* gesellen sich die Bonus-Spiele *Team Fortress 2* und *Portal*.

EPISODE MIT MEHR FORMAT

Auch wenn diese *Half-Life*-Dreifaltigkeit unter dem Paketnamen *Half-Life 2 Black* angeboten wird, sehen wir kein bisschen schwarz. *Episode One* war über weite Strecken eine Art Remix bekannter Spielelemente, *Episode Two* wirkt um einiges abwechslungsreicher. Zwar fällt die Gesamtspielzeit episodisch kompakt aus (einstelliger Stundenbereich). Neue Schauplätze, Gegner und größere Massenschlachten sollen aber dafür sorgen, dass sich das nächste Kapitel wie eine vollwertige Fortsetzung anfühlt.

TRENNUNG AUF ZEIT

Die Ausgangssituation: Vom Waggon eines dahinratternden Fluchtzugs aus betrachtet unser Heldenpärchen die Explosion der Stadt City 17, der man gerade noch so entkommen ist. Die fahrplanmäßige Nonstop-Reise zum Rebellen-Forschungsstützpunkt, in dessen Richtung auch Truppen der Combine-Besatzungsmacht unterwegs sind, wird jäh unterbrochen und unser Traumpaar getrennt. Und das, nachdem Gordon in *Episode One* kaum einen Schritt ohne seine bessere Hälfte machen konnte. Wie nutzt er die gewonnene Freiheit? Zischt er ein paar Bierchen und baggert liederliche Laborkittel-Luder an? Äh, nicht wirklich.



»Auf der Flucht: Grafikkarten-Lüfter.«

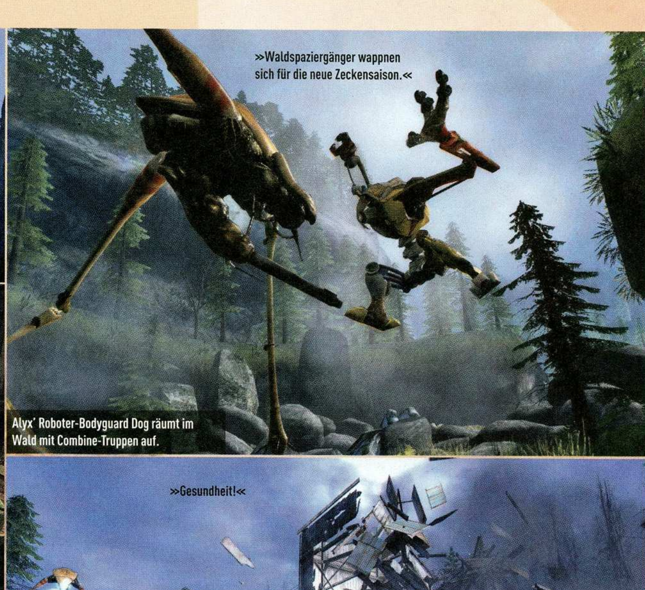
Truppenaufmarsch der Combine auf einer Brücke.

»Liebling, wir müssen mal ernsthaft über diese neue Designer-Stehlampe reden.«

Schnell mit der Schwerkraftkanone dem anhänglichen Hunter etwas an die Backe werfen.

»Dient ausschließlich zivilen Zwecken: nordkoreanischer Langstrecken-Schnellkochtopf.«

Dr. Kleiner und sein Team forschen an einer neuen Geheimwaffe.



»Waldspaziergänger wappnen sich für die neue Zeckensaison.«

Alyx' Roboter-Bodyguard Dog räumt im Wald mit Combine-Truppen auf.

»Gesundheit!«

Zu den neuen Spezialeffekten gehören spektakulär in die Luft fliegende Gebäude.

IN TUNNELN TUMMELN

Dr. Freemans Reise verläuft aufregend genug. Da wäre zum Beispiel dieser freundliche Alien vom Volk der Vortigaunt, der als zeitweiliger Begleiter dazukommt. Der Alien hat zwar nicht ganz so schöne Augen wie Alyx, verbrutzelt aber als selbstständig agierender Kampf-Kumpel blitzsaubere Energieattacken. Das erweist sich bei Gordons Schleichweg durch die Antlion-Tunnel als nützlich. Auf Heinz Sielmanns Spuren erforscht er die Nistgewohnheiten der possierlichen Krabbelmonster, die total territorial aggressiv reagieren.

MACH SIE KALT IM WALD

Die aufregendsten Kampfszenen erwarten uns aber an der frischen Luft. Weitläufige Waldlandschaften animieren zum tiefen Durchatmen und Durchladen. Combine-Truppen treffen auf Rebellen und wir sind mittendrin. Taktische Entscheidungen sind gefragt: An welchen Frontbereich begeben wir uns, um den Verbündeten zu helfen? Ein neues Fahrzeug, das Gordon bei bastelbegabten Einsiedlern abstaubt, hilft beim schnellen Transport von einem Brennpunkt zum nächsten. Die Baumbestände sollen auch von den Gegnern als taktische Deckung genutzt werden. Da nimmt Sie ein Combine-Penner unter Beschuss, während sich seine Kumpels von den Flanken anpirschen.

COMBINE-VERSTÄRKUNG

Die Combine-Armeen haben einen neuen Gegnertyp mitgebracht, den Hunter. Diese dreibeinige Aufklärer-Einheit ist so etwas wie der kleine Bruder der riesigen Strider. Ein Hunter ist kompakt genug, um fliehenden Opfern auch in Gebäude folgen zu können. Die Bekämpfung dieser schnellen Nervensägen klappt nicht mit allen Waffentypen gleich gut. Am empfindlichsten reagieren die Monster auf die Aufprallwucht geworfener Objekte. Da packt man gern mal die Schwerkraftkanone aus, um einen Hunter mit Wurfgeschossen ins Straucheln zu bringen. Die ist auch nötig, um eine Klebebombe zur schnellen Strider-Bekämpfung abzufeuern. Sobald das Sprengpaket am Lulatsch hängt, wechseln Sie zu einer Pistole, um mit einem gezielten Schuss die Explosion auszulösen – schon bricht der Riese eindrucksvoll in sich zusammen.

VALVE TRAUT SICH MEHR

Spielerisch experimentierfreudiger sei man bei *Episode Two*, betonen die Entwickler von Valve Software. Mit der Entwicklung des neuen Anhängsels begann man schon zeitgleich mit *Episode One*. Die längere Entwicklungsdauer soll der Qualität ebenso zugutekommen wie die Lektionen, die man aus den Käufer-Rückmeldungen gelernt hat. So ist die neue Folge in Sachen Story-Aufklärung aufschlussreicher und klarer. Nur eins will man nicht: vor Veröffentlichung von *Episode Two* noch weitere Geheimnisse und Details ausplaudern. Denn Vorfreude ist bei all der Handlungsspannung die schönste Freude; bis die abschließende *Episode Three* irgendwann ab 2008 erscheint, gibt es einiges zu spekulieren. Wetten werden noch angenommen, ob Gordon und Alyx sich bis dahin endlich kriegen.

Heinrich Lenhardt

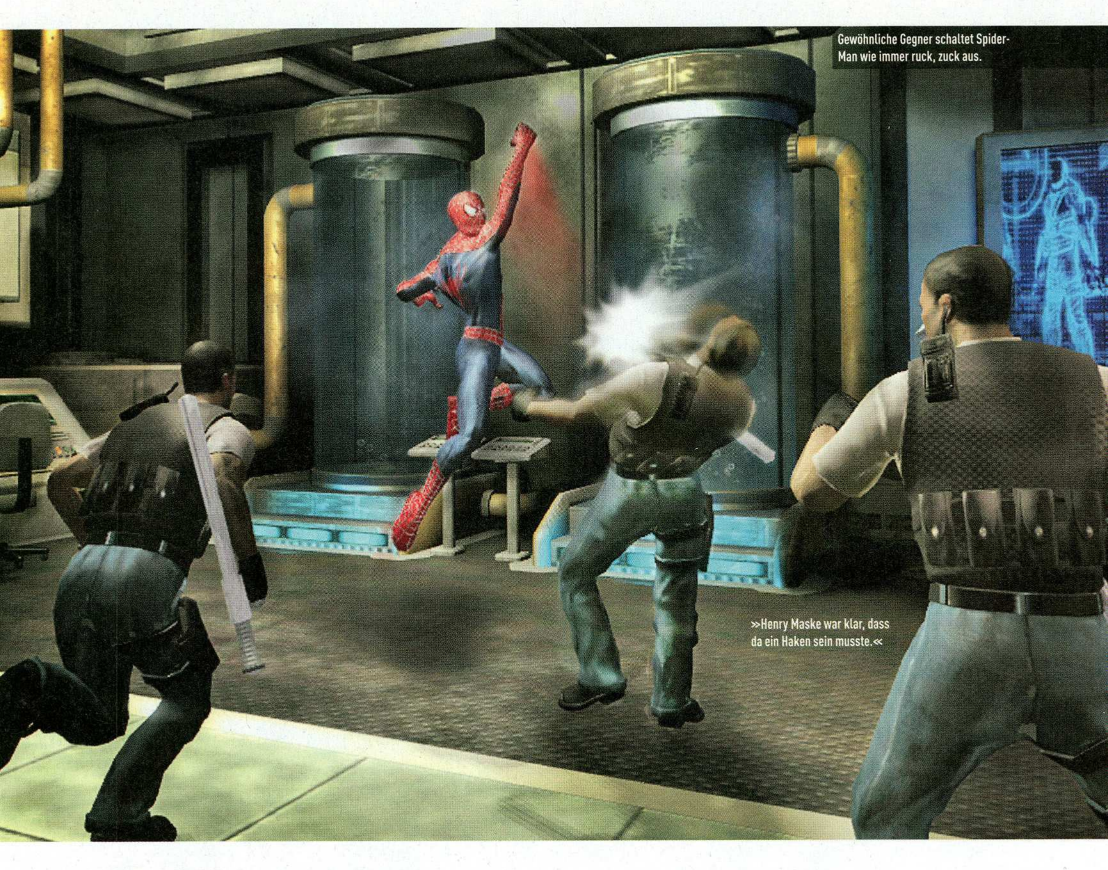
Info: ep2.half-life2.com

Half-Life 2: Episode Two

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Valve Software/EA
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	September 2007
VERGLEICHBAR	Half-Life 2, F.E.A.R.

HEINRICH LENHARDT

Über ein Jahr auf eine neue Episode warten zu müssen, das ist eigentlich ein ziemlicher Spannungstöter. Story und Charaktere von *Half-Life 2* sind aber so unerreicht gut, dass ich eine gewisse Langsamkeit gern verzeihe. Ich freue mich auf mehr Story-Enthüllungen und spielerische Abwechslung, die *Source*-Engine wird zudem mit allerlei Grafikeffekten aufgewertet. Ein Pflichtprogramm für Liebhaber von Einzelspieler-Action. Nur wer ausgesprochen viel Wert auf eine ewig lange Spieldauer legt, schwänzt vielleicht dieses straffe Shooter-Konzentrat.



Gewöhnliche Gegner schaltet Spider-Man wie immer ruck, zuck aus.

»Henry Maske war klar, dass da ein Haken sein musste.«

SPIDER-MAN 3

Im Reich der Spinne

Wie sieht eigentlich der viel zitierte schwarze Peter aus? Wenn Peter Parker in seinem neuen Spider-Man-Anzug herumturnt, wissen wir es.

Wer als Farbiger Peter heißt, hat wohl kein leichtes Leben, weil es Leute bestimmt immer wieder wahnsinnig witzig finden, einen Schwarzen-Peter-Spruch vom Stapel zu lassen. Doch wir wollen an dieser Stelle natürlich nicht philosophieren, sondern den neuesten *Spider-Man*-Titel vorstellen. Der basiert auf dem am 3. Mai startenden Kinofilm (lesen Sie dazu auch den Kasten „Spiel Film!") und erscheint am selben Tag wie das Hollywood-Pendant. Im Spiel dürfen Sie einmal mehr in die Rolle des strampelanzugtragenden Superhelden schlüpfen. Der schwingt an Fäden lässig durch New York und krabbelt an Wänden herum – dem Verbrechen immer auf der Spur. Bösewichte vermöbelt er in bester Prügelspielmanier mit Faustschlägen, Tritten und Kung-Fu-artigen Kombinationattacken, wobei er die Opfer noch mit gewohnt flotten Sprüchen verhöhnt.

SANDMANN, LIEBER SANDMANN

Schwieriger wird's, wenn Spidey es mit Superschurken zu tun bekommt. Unter anderem tauchen im dritten Teil Charaktere wie Sandman und Venom auf. Das Spiel bietet sogar mehr böse Buben als der Kinostreifen. Nach Auskunft der Entwickler dürfen Sie sich auf zehn Obermotze freuen, darunter auch ein gewisser Scorpion. Fans kennen den selbstverständlich aus den Comics. Peter Parker tritt zeitweise mit einem neuen Anzug auf, einem pechschwarzen nämlich. Der macht ihn noch stärker, beweglicher und zäher und verleiht ihm zusätzliche Fähigkeiten. Einen verbesserten Spinnensinn etwa. Spider-Man lernt im Verlauf des Abenteuers ständig Kampfmanöver dazu. Das ist auch bitter nötig, immerhin halten drei Banden New York in Atem, die schon mal gern Geiseln nehmen, Autos klauen und generell für Chaos und Verwüstung sorgen. Dank des neuen dunklen Kostüms ist die schwarze Spinne unter anderem in der Lage, mit ihrem Netz fallende Trümmer aufzuhalten, um Menschenleben zu retten. Sie repariert sogar zerstörte Eisenbahnschienen, blockiert Türen, fängt abstürzende Menschen und schleudert sich mittels ihrer Fäden wie das Geschoss eines Katapults durch Manhattan. Das geht mit einer sehr viel höheren Geschwindigkeit einher als bei den ersten beiden Filmspielen oder auch in *Ultimate Spider-Man*. Die Stadt New York fällt nach Auskunft der Macher übrigens wesentlich größer aus als bei den Vorgängern. Um eine Hausnummer zu nennen: Das U-Bahn- und Abwasser-

Wie in den Spielen zuvor schwingen Sie sich akrobatisch durch New York.

»Schwingerclubs haben immer mehr Zulauf.«

Der Kampf zwischen Peter Parker (rechts) und Harry Osborn (im grünen Kostüm) kommt im Film und im Spiel vor.

»Ausdrucksstark: schwule Tänzer.«

»Manche Kühlerfiguren tragen dann doch ein bisschen dick auf.«

Um ehrlich zu sein, wir haben *keine* Ahnung, was Spidey in dieser Szene mit dem Auto vorhat.

»Einen Moment bitte, ich habe meinen Kopf verloren!«

Der neue schwarze Anzug macht den Helden noch stärker, seine Gegner bekommen das natürlich zu spüren.

system soll über 35 virtuelle Kilometer lang sein. Es warten sowohl Hauptmissionen, die die Hintergrundgeschichte vorantreiben, als auch zahlreiche Nebenaufträge, wobei es *Spider-Man 3* dem Spieler erlaubt, sich frei zu entscheiden, welchen Job er als Nächstes annimmt. Etliche Zwischensequenzen transportieren die Story.

PETER, DER SCHATTENPARKER

Mindestens in einer Szene spielen Sie übrigens Peter Parker ohne Superdress. Als Peter gerade nichtsahnend durch den Central Park flaniert, attackiert nämlich plötzlich der neue Grüne Kobold. Hinter dessen Maske verbirgt sich kein Geringerer als Ex-Kumpel Harry, der Rache will – immerhin ist er der Sohn des getöteten Superbösewichts Norman Osborn. Folgerichtig kommt es zum Kampf, und zwar sehr spektakulär auf des Kobolds Fluggleiter. Klingt gut, oder? Etwas stinking dürfen wir dennoch sein: Anders als in der Sammlerausgabe für die Playstation 3 kommen PC-Besitzer nicht in den Genuss, auch den Grünen Kobold spielen zu dürfen. Wir schieben dafür Sony den schwarzen Peter zu und fühlen uns hiermit diskriminiert! Harald Fränkel

Info: www.sm3thegame.com

Spider-Man 3

GENRE	Action
HERSTELLER	Treyarch/Activision
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	3. Mai 2007
VERGLEICHBAR	Marvel: Ultimate Alliance

HARALD FRÄNKEL

Mir haben die ersten Spiele zu den Kinofilmen gefallen. Auch wenn Teil 1 an einer Kameraführung krankt, für die man das Kamerakind bei *1, 2 oder 3* sofort in einem Karton ohne Löcher nach Malawi schicken und dort zur Adoption freigeben würde und Teil 2 auf Dauer ähnlich herausfordernd und abwechslungsreich ist wie ein Beamtenjob in der Kfz-Zulassungsstelle. Ich hoffe, die Entwickler machen das diesmal besser. Dann dürfen sich Superheldenfans – daran habe ich keinen Zweifel – mit einer sehr guten Filmumsetzung vergnügen.

Spiel Film!

***Spider-Man 3* kommt am 3. Mai in die Kinos. Worum es diesmal geht? Wegen unserer unfassbar sozialen Ader geben wir Ihnen einen Ausblick.**

Peter Parker, der als Spider-Man durch New York schwingt, ist endlich richtig mit seiner Lieblingstrulla Mary Jane zusammen. Das wurde aber auch Zeit, noch mehr „Ui, ich bin Superheld, trage deshalb viel Verantwortung und darf ergo nicht poppen"-Geschwafel hätte uns umgebracht! Sie brauchen auch keine Angst haben, dass die freundliche Spinne aus der Nachbarschaft sich wieder nur mit einem Grünen Kobold als Superschurken plagt: Obwohl Norman Osborns Sohn Harry natürlich Rache für den Tod seines Vaters will, bekommen diesmal die Bösewichte Sandman und Venom eindrucksvolle Auftritte – Fans der Serie dürfen schon mal mit der Zunge schnalzen. Ebenfalls eine Rolle spielt im Film, dass sich der Anzug von Spider-Man plötzlich schwarz färbt (das hat mit einer außerirdischen Lebensform zu tun, Symbiont genannt). Der dunkle Strampler verleiht Peter neue, ungeahnte Kräfte. Das allein wäre ja super: Spider-Man verdrischt einfach alle Gegner, packt Mary Jane, zerrt sie ins Bett und der Film ist nach 15 Minuten glücklich zu Ende. Doch der schwarze Anzug hat auch Nachteile: Er verändert seinen Träger und bringt dessen dunkle, rachsüchtige Seiten ans Licht. Unter dem Einfluss der schwarzen Klamotte wird Peters Ego immer größer. Dabei vernachlässigt er zunehmend alle Menschen, denen er am meisten am Herzen liegt. Bald ist unser Held gezwungen, sich zwischen der verführerischen Kraft des neuen Anzugs und dem mitfühlenden Helden zu entscheiden. Nun, irgendwie erinnert uns das ein wenig an Darth Vader, der Luke Skywalker in Sachen dunkle Seite der Macht zulabern will, aber was soll's.


»Ärgerlich: Magendurchbruch.«

Unter anderem trifft Spidey im Film auf Sandman.


»Diagnose: Achselschweiß.«

Der schwarze Anzug verleiht Peter Parker neue Kräfte.



Games-Shops waren gestern. Heute ist sqoops. Erlebe Online-Shopping der neuen Generation! Fliege durch die 3-D-Navigation, tauche in Screenshots und Trailer ein, spiele Mini-Games und verdiene sqoops-cents, die Du beim Kauf Deiner nächsten Spiele einlösen kannst. Begegne der anderen Seite! Jetzt!


the other site

»Sie können die Braut jetzt küssen!«

Bei *Jericho* dürfen Sie sich sogar Kontrahenten packen und aus der Nähe eine Spezialattacke ausführen.

CLIVE BARKER'S JERICHO

Schau dem Tod ins Gesicht!

Eine Stadt im Nahen Osten, ein offenes Höllentor, Dämonen aus allen Epochen – Zutaten für ein feines Fantasy-Horror-Abenteuer.

„Clive Barker ist der große Denker unserer Zeit. Er kennt nicht nur unsere größten Ängste, sondern auch was uns entzückt, was uns anmacht und was in der Welt wirklich heilig ist. Eindringlich, bizarr, schön: Mit diesen Worten können wir Clive Barker beschreiben, bis wir neue, passendere Adjektive erfinden." Diese Lobeshymne auf den britischen Horror-Autor Clive Barker haben wir uns nicht ausgedacht, sie stammt vom Kult-Regisseur Quentin Tarantino (*Kill Bill*, *Jackie Brown*, *Pulp Fiction*).

ANGSTHASE?

Echte Haudegen kennen den guten Clive schon seit seinem ersten Spielabenteuer namens *Undying*. Der Horror-Shooter erschien 2001 (PC ACTION-Wertung: 88 Prozent). Zwar legen nun andere Entwickler, nämlich Mercury Steam aus Madrid, Hand an den neuesten Clive-Barker-Ego-Shooter, doch lassen die Bilder erahnen, dass *Jericho* seinem Vorgänger in Sachen Gruselgehalt in nichts nachsteht. *„Jericho* ist ein Horrortitel, er hat aber wegen der Spielmechanik wenig mit Überlebenshorror zu tun. Dort gibt es beispielsweise pro Mission nur drei Kugeln im Magazin und eine niedrige Spielgeschwindigkeit. Das neueste *Resident Evil* [*Resident Evil 4*, Test ab Seite 76, Anm. d. Red.] brachte Überlebenshorror nah ans Action-Genre. *Jericho* hingegen bringt Actionspiele etwas näher an den Überlebenshorror", beschreibt Projektleiter Enric Alvarez die Arbeit am schaurigen Shooter.

ZURÜCK IN DIE VERGANGENHEIT

Zur Hintergrundgeschichte: In Al-Khali, einer Stadt im

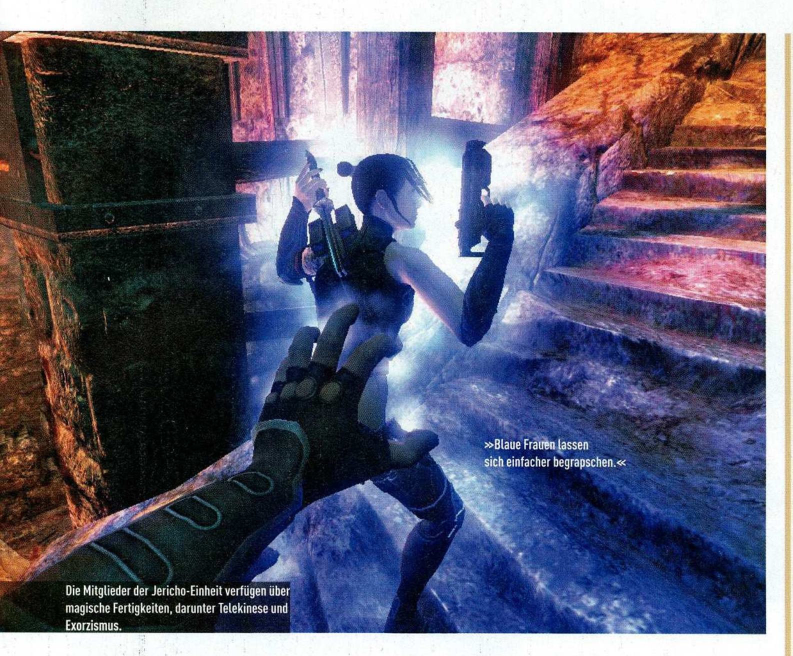


»Natürlich Maniküre oder sehe ich aus als bräuchte ich eine Pediküre?«

Jericho bietet düstere Atmosphäre, feine Licht-Effekte und fiese Dämonen aus der Vergangenheit.

»Ich weiß ja auch nicht, anfangs war das nur eine einfache Eiterbeule.«

Derartig hässliche Monster sollen beim Spieler für Angstzustände sorgen.



Die Mitglieder der Jericho-Einheit verfügen über magische Fertigkeiten, darunter Telekinese und Exorzismus.

Nahen Osten, machen sich böse Kreaturen aus der Vergangenheit breit. Der Spieler soll den Ursprung aufspüren, eine geheime Ausgrabungsstätte, und dafür sorgen, dass die Viecher zurück in ihr Loch kriechen. Hört sich nach 08/15-Shooter-Kost an, doch ganz so gewöhnlich ist *Jericho* nicht. Sie sind nämlich als Mannschaft unterwegs: „Einer der Vorteile eines Team-basierenden Einzelspielertitels ist, dass wir eine Handvoll unterschiedlicher Charaktere zeigen können, die auf diese extremen Situationen reagieren. Dies geschieht im Spiel in Echtzeit, aber auch in Zwischensequenzen, die die Spielergemeinde sicherlich überraschen", erzählt Alvarez.

MACH'S IM TEAM!

Sie sollten jetzt aber kein *Rainbow Six* mit Monstern erwarten. *Jericho* verbindet nämlich den teamorientierten Spielverlauf eines Taktik-Shooters mit den furchterregenden Zutaten eines Horror-Abenteuers. Dabei kennt die Fantasie keine Grenzen: „Bei *Clive Barker's Jericho* verkörpert der Spieler Devin Ross, den Anführer der Jericho-Einheit. Er ist ein hartgesottener Veteran konventioneller und übernatürlicher Kriegsführung. Schon zu Beginn der Hintergrundgeschichte erleidet der Hauptcharakter einen tragischen Schicksalsschlag, doch resultiert daraus ein Vorteil für die Mannschaft", erläutert der Projektleiter. Der Held und seine Kameraden besitzen Zauberkräfte. Kollegin Abigail Black beispielsweise steuert per Telekinese die Flugbahn ihrer Gewehrkugel und Frank Delgado erledigt Feinde mithilfe eines Feuerdämons, der sich in seinem Arm eingenistet hat. Andere Mannschaftsmitglieder wiederum führen Exorzismen aus. Abgefahren! Und wo Clive Barker draufsteht, ist natürlich Clive Barker drin. Enric Alvarez: „Clive ist involviert und arbeitet weiter eng mit uns zusammen. Sein Einsatz trägt maßgeblich zur Story und zur Gestaltung der Gegner bei." Und da fast alles, was Barker anfasste, zu Horror-Gold wurde, freuen wir uns mächtig auf *Jericho*. Lukasz Ciszewski

Info: www.codemasters.de/jericho

Der Fürst der Finsternis

Das Grauen hat einen Namen: Clive Barker sorgt seit Jahrzehnten für Albträume.

Clive Barker kam 1952 in Liverpool (England) zur Welt und begann früh, sich für die Schriftstellerei zu interessieren. Er schrieb Kurzgeschichten unter dem Titel *Bücher des Blutes*, die wegen der detaillierten Gewalt- und Sexdarstellung legendär in der Horrorgemeinde wurden. Mitte der Achtziger folgten seine ersten Versuche als Regisseur. Der Brite ist unter anderem für die populären *Hellraiser*-Filme verantwortlich. Auch die düstere Horror-Reihe *Candyman* geht auf Clive Barkers Kappe. Vor sechs Jahren erschien *Clive Barker's Undying*, ein von Dreamworks Interactive entwickeltes Actionspiel mit düsterem Szenario. Barker bedeutet ins Deutsche übersetzt übrigens „Beller" und „Kläffer". Unglaublich!

Das Titelbild von *Hellraiser: Hellworld* (2005).

Clive Barker's Jericho

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Mercury Steam/Codemasters
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	4. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Resident Evil 4, Undying

LUKASZ CISZEWSKI

Jericho hat alles, was ein gutes Actionspiel braucht: ekelerregende Monster, dicke Waffen, Kameraden an der Seite des Helden, eine feine Grafik und zeitreisende Pixel-Nazis als Kanonenfutter. Und da Clive Barker seine Finger mit im Spiel hat, fällt *Jericho* mit großer Wahrscheinlichkeit verdammt gruselig aus. Die Mischung aus Mannschafts-Shooter und fantasievollem Horror-Szenario ist erfrischend anders. Hoffen wir, dass Ende des Jahres ein würdiger *Undying*-Nachfolger erscheint.



Im Nahkampf dürfen Sie sogar das Messer auspacken und den Dämonen damit


einheizen.

»PC ACTION-Porno-Lexikon:

Auch in *Tomb Raider Anniversary* stehen wieder gewagte Turneinlagen für Titelheldin Lara Croft auf dem Tagesplan.

»Jesus stand auf Hotpants.«

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Vorsprung durch Technik

AUF DVD
TRAILER

Elf Jahre altern und mit jedem Jahr besser aussehen. Was sonst nur dem Autor dieser Zeilen gelingt, ist für Lara Croft kein Kunststück.

Sie haben schon den ersten Teil von *Tomb Raider* anno 1996 gespielt? Fragen Sie sich manchmal auch, wie es wohl wäre, wenn das Spiel von damals mit der Technik von heute entwickelt worden wäre? Für alle, die diese Fragen mit „Ja", „Vielleicht" oder „Weiß nicht" beantworten, gibt es nun *Tomb Raider Anniversary* – das bringt Teil 1 der Kult-Serie *Tomb Raider* mit aktueller Technik zurück!

LANGE NICHT GESEHEN!

Bevor jetzt einige anfangen zu meckern: Das Spiel ist nicht eins zu eins kopiert, sondern nur an den ersten Teil der Serie angelehnt. Die Geschichte und die Levels sollen im Grunde die gleichen sein, jedoch einige Ausschmückungen oder Veränderungen erfahren. Auch einige neue Spiel-Elemente wie das Kletterseil haben den Weg in das Quasi-Remake gefunden. So ist es nun möglich, die Levels von früher auf verschiedene neue Arten und Weisen zu bewältigen. Auch das Aussehen von Lara haben die Entwickler bei Crystal Dynamics in Richtung des Originals verändert. Lara hat nun wieder ihren Zopf und ein anderes Gesicht als in *Tomb Raider: Legend*.

DAS SIND MIR DIE RICHTIGEN!

Dass die Entwickler von Crystal Dynamics genau die Richtigen sind, um der zwischenzeitlich etwas in Verruf geratenen *Tomb Raider*-Serie zu neuem Aufschwung zu verhelfen, haben sie mit dem erstklassigen *Tomb Raider: Legend* schon bewiesen. Auch für *Tomb Raider Anniversary* sind die Aussichten vielversprechend. Aller Voraussicht nach lösen Sie ab April wieder Rätsel, hängen sich an Hebel und springen durch antike Levels – und das alles mit der wohl attraktivsten Heldin aller Zeiten. Männer aller Länder, vereinigt und freut euch auf *Tomb Raider Anniversary*! Dennis Blumenthal

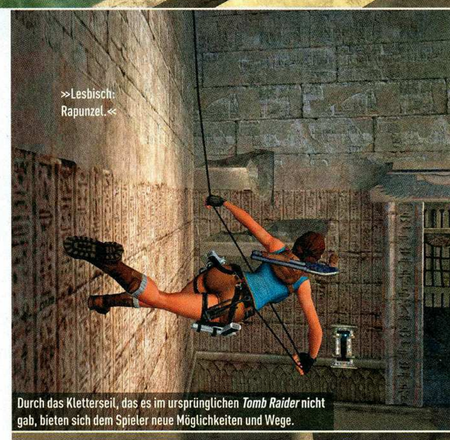
Info: www.tombraider.de

Tomb Raider Anniversary

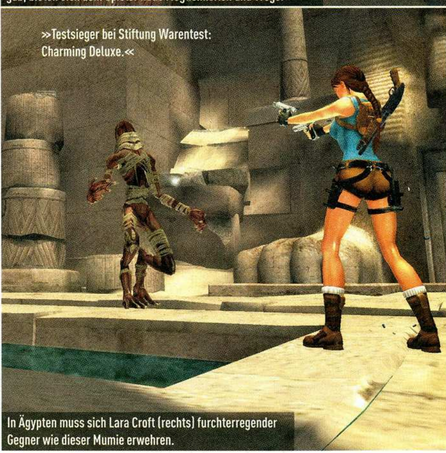
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Crystal Dynamics/Eidos
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	April 2007
VERGLEICHBAR	Tomb Raider Legend

DENNIS BLUMENTHAL

Ich kann mich noch so gut an mein erstes Mal mit Lara erinnern, als wäre es erst gestern gewesen – dabei ist es schon stolze elf Jahre her. Bisher habe ich mich nur aus zwei Gründen auf den April gefreut: Zum einen meiner geplanten Aprilscherze wegen, zum anderen erscheint die Limited Edition von Jack Nicholsons neuer Film *The Departed* am 13. endlich auf DVD! Dank der tollen Präsentation von *Tomb Raider Anniversary* der ich beiwohnen durfte, bin ich nun endgültig sicher: Der April wird prächtig!



Durch das Kletterseil, das es im ursprünglichen *Tomb Raider* nicht gab, bieten sich dem Spieler neue Möglichkeiten und Wege.



In Ägypten muss sich Lara Croft (rechts) furchterregender Gegner wie dieser Mumie erwehren.

»Gefährlich: Rindenwahn.«

Der gut ausgerüstete Held stellt sich einem überdimensionalen Waldbewohner. Ein erbitterter Kampf entbrennt.

TWO WORLDS

Aus dir mach ich Kleinholz!

350 Aufgaben, 211 Sprecher, echte 30 Quadratkilometer Landschaft: nur einige Daten des potenziellen *Oblivion*-Killers *Two Worlds*.

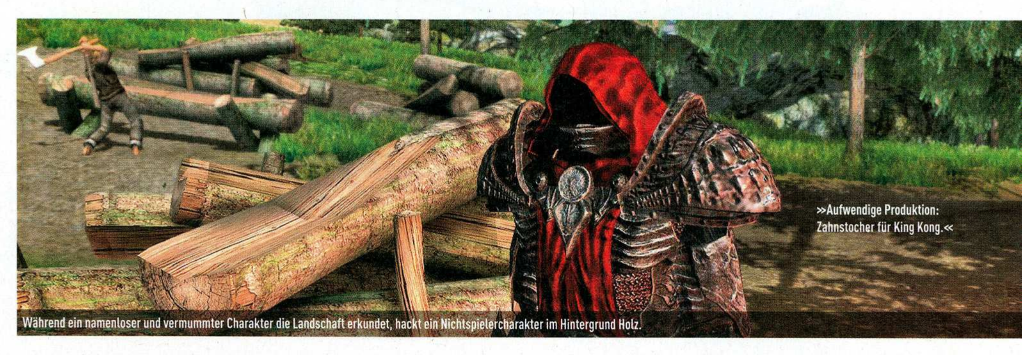
Die meisten Männer denken bei Rollenspielen an Frauen in Krankenschwester-Uniform oder an sich selbst ans Andreaskreuz gekettet – sofort vergessen! Rollenspiele sind seit *The Elder Scrolls 4: Oblivion* wieder im Trend. Genau in diese Nische will *Two Worlds* vom polnischen Entwickler Reality Pump (*Earth*-Serie).

HEFTE RAUS, GESCHICHTE!

Two Worlds wirft Sie in eine gefährliche und düstere Welt: Vor Urzeiten machte Kriegsgott Aziraal einen auf dicke Hose und wurde wegen seines Verhaltens von den restlichen Göttern an einen geheimen Ort verbannt. Seine orkischen Untertanen irrten seitdem dumm wie drei Zentner Fleischwurst durch die Gegend und siedelten im südlichen Ödland an. Jetzt, einige Tausend Jahre später, sind Sie als Kopfgeldjäger und Held der Geschichte im Norden unterwegs – immer auf der Suche nach Ihrer verschleppten Schwester. Am südlichen Ufer des Flusses Gon haben sich die Orks breitgemacht und belagern das Königreich Cathalon. Zwergen-Gerüchten zufolge befindet sich Aziraals Grab in der Nähe der Thalamont-Berge. Doch kann man den Jüngern Peter Maffays trauen?

DICKES DING-DONG!

Fassen wir zusammen: *Two Worlds* will an Genreprimus



»Aufwendige Produktion: Zahnstocher für King Kong.«

Während ein namenloser und vermummter Charakter die Landschaft erkundet, hackt ein Nichtspielercharakter im Hintergrund Holz.

»Von dem imaginären Braten kannst du dir noch eine Scheibe abschneiden.«

Auch mit zwei Waffen verschiedener Klassen (Axt und Schwert) hat der Held kein Problem.

»Du Ferkel hättest wenigstens Unterwäsche anziehen können.«

Der Magier (links) spricht einen Zauber und verteidigt sich gegen den Ork.

»Ihr Deppen! Ich wollte Nutten, keine Kutten!«

Die Städte sind bevölkert und die Nichtspielercharaktere reagieren auf Ihr Verhalten.

The Elder Scrolls 4: Oblivion vorbei. Prinzipiell kein schlechter Gedanke, sich mit dem Besten zu messen, doch womit geht es ab auf die Überholspur? Die reinen Fakten von *Two Worlds* dürften dem geneigten Rollenspiel-Anhänger die Kinnlade fallen lassen: In Städten und Dörfern gibt es selbstständig agierende Nichtspielercharaktere (70 bis 120 pro Stadt und zehn bis 25 pro Dorf), jede der Klimazonen (unter anderem Berge, Küsten, Wälder, Eisregionen) besitzt fiese Gegner und in der Verfolgerperspektive lösen Sie 350 Aufgaben in einer knapp 30 Quadratkilometer großen Welt. Wir sind echt beeindruckt!

DER DRECKIGE REST

Um den Widersachern in den Hintern zu treten, stehen Ihnen Fern- und Nahkampfwaffen zur Verfügung. Jeder Feind hat dabei andere Schwachstellen: Den Knochengestalten hauen Sie beispielsweise mit einem stumpfen Knüppel die Rippen durch, während menschenähnliche Wesen durch scharfe Waffen weitaus mehr Schaden nehmen. Sie verabscheuen rohe Gewalt? Dann nutzen Sie Magie! Die ist unterteilt in fünf Bereiche: Feuer, Luft, Erde, Wasser, Nekromantie (Geister- und Totenbeschwörung). Rüstungsgegenstände werten Sie auf, indem Sie zwei gleiche Objekte aufeinanderlegen.

Während unseres mehrstündigen Ausflugs in die Welt von *Two Worlds* fiel uns auf, dass es so gut wie keine Ladezeiten gibt. Allerdings wollen die Entwickler noch ein wenig an der künstlichen Intelligenz und dem Physikverhalten arbeiten – das sind Feinheiten, die sie bis zur Veröffentlichung am 9. Mai bestimmt in den Griff bekommen. Mehrspielerfans freuen sich indes auf zwei Spielmodi: Der Arena-Modus bietet Kämpfe ohne Charakterentwicklung, der sogenannte RPG-Modus bietet bis zu 1.000 Spieler pro Server, Aufträge und Charakterentwicklung. So muss das sein! Christian Gürnth

Info: www.2-worlds.com

Two Worlds

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Reality Pump/Zuxxez
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	9. Mai 2007
VERGLEICHBAR	TES 4: Oblivion, Gothic 3

CHRISTIAN GÜRNTH

Die weiträumigen Landschaften und die Vielzahl an spielerischen Möglichkeiten in *Two Worlds* gefallen mir. Die Bildschirmfotos sehen bombig aus – Rollenspiel-Anhänger dürfen sich auf einen potenziellen *Oblivion*-Killer freuen. Es erscheint voraussichtlich drei Tage nach meinem Geburtstag [*Anm. d. Textchefs: Wie beim Kollegen Blumenthal auf Seite 56 – wer will das wissen?*], da tue ich mir selbst einen Gefallen und lege mir eine Version zu. Langsam aber sicher habe ich jeden Winkel in *Oblivion* gesehen und brauche frisches Futter!



Mithilfe von Feuerball-Magie wehren Sie sich gegen zwei Widersacher.

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
   Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
   Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
   Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
   Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Die riesige Commander-Einheit ist in ein Feuergefecht am Strand verwickelt.

»Robo-Jesus übte noch.«

SUPREME COMMANDER

Update: Spielbalance angepasst

Kurz nach der Veröffentlichung erhört THQ die Spieler und schraubt an der Spielbalance von *Supreme Commander*.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Chris Taylors neuestes Werk *Supreme Commander* ähnelt zeitweise einem Insassen der Nervenheilanstalt. Es läuft in einigen Belangen einfach nicht ganz rund. Der Ende Februar veröffentlichte Patch auf die Version 3217 bügelt allerdings viele Unzulänglichkeiten aus. So verbesserten die Macher unter anderem Animationen und änderten die Spielbalance. Außerdem reduzierten sie die Stärke der Atomexplosion der Commander-Einheit auf 4.000 Schadenspunkte. Probleme im Chat- und Konsolenfenster sowie weitere Programmfehler gehören ebenfalls der Vergangenheit an. Alexander Frank

Info: www.supremecommander.de

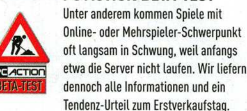
Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.



Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	Hardware: 1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	Hardware: 2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	Hardware: 3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	Hardware: 3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	Hardware: 4 - 6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

PC ACTION

PREIS	Ca. € 4,99
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%

=

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

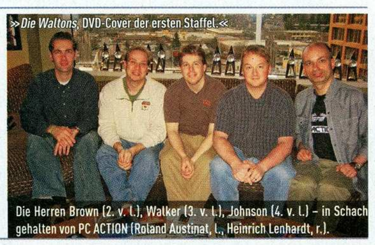
	JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
	Ego-Shooter, Action-Adventures	Actionspiele & Ego-Shooter	Rollen- & Actionspiele	Action-, Sport- & Rennspiele	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele	Strategie-, Action- & Mehrspieler-Shooter	Echtzeit-Strategie & Taktik-Shooter
BOUNTY BAY ONLINE (siehe Seite 84)	■■ *Sid Meier's Pirates!* ist da mehr mein Ding.	■ Öde. Und hässlich wie mein Hintern vor dem Heißwachs.	■■■■ Mit 'ner Buddel Rum perfekt spielbar. *harhar*	■■■■ Unglaublich, aber ich finde das Spiel echt klasse!	■ Eher gehe ich freiwillig als Soldat in den Irak.	■■ Noch ein Online-Rollenspiel und ich laufe Amok.	■ Wenn ich schiffen will, geh ich aufs Klo!	■■■ Wenn ich etwas monatlich bezahle, dann meine Wohnung.
COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS (siehe Seite 62)	■■■■ Sehr, sehr schön. Endlich wieder frisches Tiberium.	■■ *C&C*? Da sind mir ja sogar C. C. Catch oder C&A lieber.	■■■■■ Cool, darauf freue ich mich seit Monaten!	■■■■■ Eigentlich gar nicht mein Genre, aber einfach toll.	■■■■■ Strategie ohne Tiefgang, perfekt für mich!	■■■ Erstklassig und genial! Zumindest für Fans der *C&C*-Reihe.	■■■■ Ich erwarte mehr Strategie bei diesem Spiel!	■■■■ Verdammt gutes Spiel, aber nicht taktisch genug für mich.
RED OCEAN (siehe Seite 74)	■■■ Für die schnelle Ballerei zwischendurch durchaus gut.	■■ Preisfrage: Ich hab *S.T.A.L.K.E.R.* und *Red Ocean*, was spiele ich?	■■ Da schau ich mir lieber freiwillig *Oceans 13* im Kino an.	■■ Ich habe noch nie was getaucht und das bleibt so.	■■■ Solide, aber es haut mich nicht wirklich vom Hocker.	■■ Das wäre mein ultimatives Spiel. Vor etwa sieben Jahren.	■■ Nicht ganz so schlimm wie abgeschnittene Hoden.	■■ Leicht abwegige Story und auch sonst nicht der Renner.
RESIDENT EVIL 4 (siehe Seite 76)	■■■■ Tolles Spiel, schwache Umsetzung. Schade.	■■■ Nett. Gruselig wie Herrn Hesses Discobekanntschaft neulich.	■■■ Bääääh! Ich will meinen Pixelbrei nicht essen.	■■■ Traurige Konvertierung eines tollen Spiels.	■■■■ Brillantes Spiel, aber wo ist nur die Grafik geblieben?	■■■■ Hirnlose, hässliche Zombies? Wie in der Redaktion!	■■■■ Ich stehe auf stumpfe Typen, die mich töten wollen.	■■■■ *Resident Evil* rockt!!! Auf Konsole jedoch mehr.
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL (siehe Seite 68)	■■■■■ Faszinierend! Für solche Spiele liebe ich den PC.	■■■■■ Passt wie Arsch auf Eimer zu mir, – hab ja 'nen Atomschlag.	■■■■ Neben Wodka der beste Exportartikel des Ostblocks.	■■■■■ Ich habe mit viel gerechnet, aber nicht mit so einem Knüller!	■■■■ F.I.N.D.E. I.C.H. R.I.C.H.T.I.G. G.U.T.	■■■■■ *S.T.A.L.K.E.R.*? Dafür würde ich Plutonium essen!	■■■■■ *S.T.A.L.K.E.R.*, ist eine richtige Spielebombe! Yeah!	■■■■■ Ich liebe Endzeit und ich liebe Ego-Shooter. Noch Fragen?
SIMON THE SORCERER: CHAOS IST DAS HALBE LEBEN (siehe Seite 82)	■■■ Die Typen schwafeln mir ein bisschen zu viel.	■■ Siegfried, Roy, Potter, Simon ... Sorry, aber ich bin hetero.	■■■■ Da Chaos auch mein Leben bestimmt, mag ich Simon.	■■ Ganz niedlich, aber eigentlich Kinderkacke. Nein danke!	■■■ Genau wie Gothic-Rock: nicht mein Geschmack.	■■■■■ Simons Witze sind deutlich besser als die meiner Kollegen.	■■ Wäre es zumindest ansatzweise witzig ...	■■■ Wenn ich schon Adventure spiele, dann *Sam & Max*!
TEST DRIVE UNLIMITED (siehe Seite 92)	■■■■ Endlich ist *Test Drive* wieder auf der Höhe der Zeit.	■■■ Na ja, ich suche noch das Spiel. Ist da überhaupt eins drin?	■■■ Eine Testfahrt mit einem echten Ferrari wäre mir lieber.	■■■■■ Tolle Idee, sauber umgesetzt. Spitzentitel!	■■■■■ Entspannend. Rasant. Hübsch. Innovativ.	■■■■■ Frauen und Autos. Jetzt fehlen nur noch Waffen!	■■■■ Ich mag die Idee und die Umsetzung. Ein gutes Spiel.	■■■ Auch hier gilt wieder einmal: Ich rase lieber in echt!!!
TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE (siehe Seite 80)	■■■ Mehr neue Ideen wären der Schlüssel zu meinem Herzen.	■■■■ Gut! Weil ich einfach gern den Hackepeter mime.	■■■ Haut mich ebensowenig vom Hocker wie das Hauptspiel.	■ Absolute Grütze. Echte Männer wenden sich entsetzt ab.	■ Eher gehe ich freiwillig als Soldat nach Afghanistan.	■■■■■ Für *Immortal Throne* verkaufe ich meine Oma!	■■■■■ Jippie! Endlich neues *Titan-Quest*-Futter!	■■■■■ Verdammt gutes Add-on für ein verdammt gutes Spiel!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

Das Gastspiel des Monats

Was tut man nicht alles, um endlich einmal *Team Fortress 2* spielen zu dürfen? Zum Beispiel Valve Software heimsuchen.

Die nächste *Half-Life 2*-Fortsetzung kommt in den Varianten *Black Box* und *Orange Box*. Sie enthält neben der neuesten Story-Episode auch die lange erwartete Fortsetzung des Teamshooter-Klassikers *Team Fortress*. Dann mal ab nach Bellevue, einem Vorort von Seattle, um im Valve-Netzwerk Probepartien gegen die Entwickler des Spiels zu wagen! Für PC ACTION vor Ort: US-Korrespondent Roland Austinat und (in völlig ungewohnter Rolle produktive Arbeit leistend) Oberboss Heinrich Lenhardt. Nach unserer Invasion musste sich die Valve-Belegschaft erst mal erholen – eine Woche Betriebsurlaub!



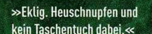
»*Die Waltons*, DVD-Cover der ersten Staffel.«

Die Herren Brown (2. v. l.), Walker (3. v. l.), Johnson (4. v. l.) – in Schach gehalten von PC ACTION (Roland Austinat, l., Heinrich Lenhardt, r.).

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	01/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	05/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	05/2007
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	01/2007
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	08/2006
Geheimakte Tunguska	Animation Arts/Fusionsphere	10/2006
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	01/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	04/2007
Spellforce 2	Phenomic	05/2006
EGO-SHOOTER		
Half-Life 2	Valve	12/2004
Prey	Human Head Studios	09/2006
S.T.A.L.K.E.R.: SoC	GSC Gameworld	05/2007
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator X	Microsoft	01/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	08/2005
Battlefield 2142	Dice	12/2006
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars: Nightfall	NC Soft	01/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	03/2007
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 3	Codemasters	04/2006
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006
ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda Softworks	06/2006
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	01/2006
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	07/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
The Movies	Lionhead	01/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	07/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 07	EA Kanada	11/2006
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 6	Konami	12/2006
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon: Adv. Warfighter	Grin	07/2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	02/2007
SWAT 4	Irrational Games	05/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004


»Eklig. Heuschnupfen und kein Taschentuch dabei.«

Kane, der Anführer der Bruderschaft von Nod, ist zurück und plant mithilfe einer mysteriösen Superwaffe einen großen Schlag gegen die GDI.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Hier kannst du zugreifen



Echtzeit-Strategie ist wie Liebe machen: Zu dritt ist es einfach besser. Deshalb gibt es neben GDI und Nod nun auch noch die Scrin.

Ein verregneter Tag. Schwer bewaffnete GDI-Truppen patrouillieren im Vorgarten des Weißen Hauses. Wie aus dem Nichts zerreißen donnernde Panzerschüsse die trügerische Stille. Wilder Aufruhr unter den GDI-Soldaten, doch zu spät: gegen Ihren Überraschungs-Angriff mit Panzern und Maschinengewehr-bestückten Buggys haben die unvorbereiteten Wachen nicht den Hauch einer Chance. Nach wenigen Sekunden liegt der letzte GDI-Soldat leblos am Boden, Ihre Truppen stürmen das Weiße Haus – kurz danach rollen schwarze Banner mit dem Logo der Bruderschaft von Nod aus den Fenstern des Präsidentensitzes. Ein weiterer glorreicher Sieg für Kane!

Seit es angekündigt wurde, ist *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* unter Echtzeit-Strategen das Thema Nummer 1. Falls Sie verwirrt sind, warum das Spiel *Command & Conquer 3* heißt, obwohl es doch bekanntermaßen bereits zwölf *Command & Conquer*-Titel gibt, sehen Sie sich unseren *„Dich kenne ich doch!"*-Kasten an (unten). Genug gefaselt, ab in den Krieg!

SCHWERWIEGENDER EINSTIEG

Bisher kannte man in der Welt von *C&C* nur die verfeindeten Parteien GDI (Global Defense Initiative) und Bruderschaft von Nod (für alle, die nicht bibelfest sind: Nod ist das Land, in das Kain wanderte, nachdem er seinen Bruder Abel aus Neid erschlagen hatte). Der Konflikt der beiden Gruppierungen ist der Kern der *Command & Conquer*-Geschichte. Der Grund für den ewigen Streit ist nicht etwa eine hemmungslose Affäre von GDI-Anführer Jack Granger mit Kanes Frau, sondern das geheimnisvolle und gefährliche Mineral Tiberium. Dieser brisante Stoff kam in den Neunziger-

Dich kenne ich doch!



Wer zählen kann, hat es vielleicht schon bemerkt – da stimmt was nicht mit der Nummerierung von *C&C*. Momentan kommt man auf zwölf bisher erschienene Titel. Wieso heißt *Tiberium Wars* dann *Command & Conquer 3*? Des Rätsels Lösung: Das erste *Command & Conquer* drehte sich um GDI, Nod und den Tiberium-Konflikt. Es ist sozusagen das Ursprungs-*Command & Conquer*. Danach erschienen Teile mit anderen Parteien. Als nach *C&C: Alarmstufe Rot* dann *Tiberian Sun* herauskam, der zweite Teil, der vom Tiberium-Konflikt handelte, dachte EA Deutschland fälschlicherweise, das wäre *C&C 3* – und druckte das prompt aufs Cover! So kommt es, dass es bei uns *Command & Conquer 3* zweimal gibt. Richtig ist: *Tiberium Wars* ist der dritte *C&C*-Teil, der den Tiberium-Konflikt thematisiert, also: *Command & Conquer 3*! Alles klar?!

Einige Juggernauts und Infanteristen verteidigen eine GDI-Basis.

»Hol mal schnell den Kaffee, hier ist ein Kondensmilchstreifen.«

»Typisches Verhalten: Transformer-Panzer-Hunde schnüffeln am Heck der Artgenossen.«

Die beliebten Mammut-Panzer sind auch wieder dabei.

»Noch nicht ausgewachsen: Atompilz.«

Mit einer Übermacht erringen wir für die Bruderschaft von Nod (rote Einheiten) einen Sieg über die Scrin.

jahren per Meteoriten-Express auf die Erde und hat sich seither weltweit verbreitet. Zunächst verschmäht, weil es jedes menschliche Leben vernichtet, entwickelte sich Tiberium zu einem enorm wichtigen, wertvollen Rohstoff. GDI und Nod beanspruchen das „grüne Gold" seitdem für sich. Jetzt kommen noch die Scrin ins Spiel – erbarmungslose, hässliche Außerirdische, die sich bislang im Hintergrund hielten, beobachtend, wartend. Wartend worauf, fragen Sie? Dass der Postmann zweimal klingelt? Wir wissen es auch nicht genau, aber nun landen die Scrin auf der Erde, wollen auch an das Tiberium.

DIE RÜCKKEHR DES BÖSEN

Klasse, dass auch Kane wieder da ist! Die Glatze mit Charme – aber ohne Schirm und Melone. Totgeglaubte leben eben länger. Wieder verkörpert Joseph D. Kucan Kane, der einen teuflischen Plan im Gepäck hat. Wir wollen nicht zu viel verraten, doch das sei gesagt: Kane plant mithilfe einer Superwaffe die lästige Fehde mit der verfeindeten GDI ein für alle Mal zu beenden. Ob ihm das gelingt, liegt an Ihnen.

FILM PROFIS!

Ein markantes Merkmal der *C&C*-Serie waren schon immer die Zwischensequenzen. Bisher war der filmtechnische Anspruch dabei nicht wirklich hoch, trotz echter Schauspieler. Das wollten die Macher nun ändern, verpflichteten Top-Mimen für über 90 Minuten kinoreifes Videomaterial. Mit dabei: Michael Ironside (*Starship Troopers*), Josh Holloway (*Lost*), Tricia Helfer (*Battlestar Galactica*), Billy Dee Williams (*Star Wars: Das Imperium schlägt zurück*)! Das sorgt für Kino-Gefühl am heimischen Rechner – denkt man. Unserer Meinung nach nicht ganz: Die Videosequenzen sind durch die teilweise hervorragenden Schauspieler bedeutend besser als die der Vorgänger – das



Eine typische Basis der neuen außerirdischen Rasse, die Scrin benannt wurde.

»Perfekt für Pornodrehs: Treibsand.«



Geht das auch ...

... in der Realität? Die wichtigsten Spielelemente von *C&C 3* im praktischen Härtetest!

Rohstoffe sammeln



Die Rohstoffe sind wichtig für eine funktionierende Armee und eine fulminante Basis. Im Spiel gibt es Tiberium, bei uns in der Redaktion Joghurt. Nach einiger Zeit wird aber auch dieser grün.

Truppen befehligen



Nicht nur die Hauptprotagonisten in *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* können Truppen befehligen. Auch die Führungsetage Ihrer Lieblingszeitschrift kommandiert Menschen und sehen dabei verdammt intelligent aus.



Wichtige Entscheidungen treffen



Welcher Feind ist der gefährlichste? Wo greife ich an? In der Realität haben die gut aussehenden Volontäre der PC ACTION an jeder Hand zwei heiße Frauen! Da fällt die Wahl sehr schwer. Zumeist greifen sie bei beiden hin.

PC ACTION-Testlogbuch
C&C 3: Tiberium Wars



Als Strategen des ersten Tages sind wir gespannt, ob *C&C 3: Tiberium Wars* an unsere Lieblingsspiele heranreicht.

CHRISTIAN GÜRNTH | DENNIS BLUMENTHAL

SAMSTAG, 3.3.2007 | 7:31 Uhr
Blumenthal: Ich warte auf den Paketdienst, der mir *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* bringen soll! Man befahl mir, den Morgen über bereit und wach zu sein. Spätestens um 9 Uhr soll das Paket da sein.
Gürnth: zzzZZZzzzZZZzzzZZZzzzZZZ

SAMSTAG, 3.3.2007 | 9:15 Uhr
Blumenthal: Habe mir aus Langeweile mit Rasierschaum einen Vollbart gemalt, Reden vor dem Spiegel geübt. Mit dem Bart sehe ich aus wie ein Präsident.
Gürnth: zzzZZZzzzZZZzzzZZZzzzZZZ

SAMSTAG, 3.3.2007 | 10:29 Uhr
Blumenthal: Es klingelt. Ich gucke gerade *Das Schweigen der Lämmer*. Das Klingeln ist mir egal!
Gürnth: Dieser bescheuerte Wecker. Es ist Samstag! Ich will pennen.

SAMSTAG, 3.3.2007 | 10:30 Uhr
Blumenthal: Ich renne dem Paketdienst in Boxer-Shorts und T-Shirt hinterher. Glücklicherweise erwische ich ihn an der Ampel. Puh, das war knapp.
Gürnth: zzzZZZzzzZZZzzzZZZzzzZZZ

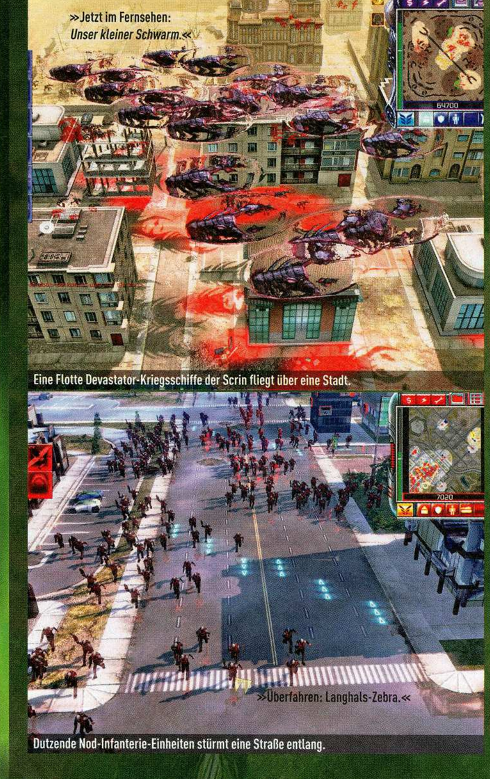
SAMSTAG, 3.3.2007 | 12:43 Uhr
Blumenthal: Habe zwei Stunden *C&C: Tiberium Wars* gespielt und bin hin- und hergerissen. Das Spiel ist cool, mir fehlen aber Herausforderungen. Gürnth wollte eigentlich auch hier sein – wo der wohl ist?
Gürnth: Endlich ausgeschlafen. Irgendwas war doch? Irgendwas mit „Command". Ach ja, ich wollte eine Runde *Supreme Commander* spielen.

SONNTAG, 4.3.2007 | 13:37 Uhr
Blumenthal: Die unsichtbaren und flugfähigen Shadow-Trooper sind einfach nur geil! Danke EA!
Gürnth: Verdammt! Ich sollte Dennis doch beim *Command & Conquer 3*-Test unterstützen! Ab in die Redaktion – doch vorher: Zähne einsetzen!

MONTAG, 5.3.2007 | 17:08 Uhr
Blumenthal: Nachdem Herr Gürnth gegen mich im Mehrspieler-Teil verlor, feiere ich wie ein Römer!
Gürnth: Nachdem Herr Blumenthal gegen mich im Mehrspieler-Teil verlor, feiere ich wie ein Grieche!

DIENSTAG, 6.3.2007 | 22:11 Uhr
Blumenthal: Kollege Gürnth und ich haben nun seit Samstag nichts anderes getan als *C&C* gespielt. Das Spiel macht ungeheuren Spaß, allerdings kämpft man mit nervigen, kleinen Ungereimtheiten wie der KI.
Gürnth: Der Einzelspieler-Teil rockt mich wirklich und der Mehrspielerpart ist sehr gut, kann aber nicht mit Genregrößen wie *Warcraft 3*, *Starcraft* oder *Supreme Commander* mithalten – trotz des neuen Kommentatoren-Modus.

MITTWOCH, 7.3.2007 | 23:48 Uhr
Blumenthal: Nach vielen Stunden *Command & Conquer* stelle ich fest, dass mir der neue Teil richtig gut gefällt! Soviel Spaß hatte ich seit meiner letzten Partie Fünf-gegen-Willi nicht mehr!
Gürnth: Irgendwas fehlt in dem Spiel: Bier! Ich gönne mir ein eiskaltes Kilkenny und entspanne bei einer Partie Drei-gegen-Willi mit meinem Kumpel aus dem verlassenen Sägewerk.



Eine Flotte Devastator-Kriegsschiffe der Scrin fliegt über eine Stadt.

Dutzende Nod-Infanterie-Einheiten stürmt eine Straße entlang.

GUTE ZEITEN



Der charismatische Anführer der Nod, Kane, ist wieder da. Joseph D. „Joe" Kucan verkörpert ihn.

SCHLECHTE ZEITEN



Einige Missionen sind deutlich zu leicht, zum Beispiel durch die fliegenden Shadow-Trooper (rote Einheiten).

macht sie aber noch lange nicht gut. Die Dialoge und einige schauspielerische Passagen wirken unausgereift.

WÄHLE WEISE!
Wer die Wahl hat, hat die Qual: Zunächst entscheiden Sie zwischen GDI und Nod. Ein Video der jeweiligen Partei stimmt Sie auf den bevorstehenden Kampf ein und erklärt die aktuelle Situation. Nachdem Sie beide Kampagnen gemeistert haben, warten die Scrin mit einer eigenen auf Sie.

JETZT GEHT'S LOS!
Ein typischer Missionsablauf lässt sich so beschreiben: Sie errichten eine Basis, sammeln tonnenweise Tiberium, produzieren Einheiten, zerstören oder erobern Gebäude. Die Zwischensequenzen führen die unterhaltsame Story fort. Dabei vermitteln Ihnen die ersten Missionen subtil die wichtigsten Tricks und Taktiken. Das ist einsteigerfreundlich und lobenswert. Auch beim Schwierigkeitsgrad haben die Entwickler mitgedacht. Den wählen Sie nicht wie so oft auf immer und ewig zu Beginn der Kampagne, um dann später festzustellen, dass die gewählte Stufe viel zu schwer oder kinderleicht ist.

KANE WITZ
Sehr löblich: Die Entwickler haben sich spürbar bemüht, die Missionen abwechslungsreich zu gestalten. Neben den Standard-Aufträgen mit Zielen à la „Vernichten Sie sämtliche feindliche Truppen" warten zahlreiche Bonus-Aufgaben wie „Finden Sie den verlorenen Spion" und Kommando-Missionen auf Sie. Erfüllen Sie die Bonus-Aufgaben, machen Sie sich beim Vorgesetzten beliebt und erhalten Vorteile, etwa zusätzliche Einheiten oder mehr Tiberium. So verdienen Sie sich neben der goldenen Nase gleichfarbige Orden. Ein weiteres Merkmal der Missionen, das Erwähnung verdient: die Entscheidungsfreiheit. Hin und wieder liegt es an Ihnen, sich zwischen zwei möglichen Vorgehensweisen zu entscheiden. Die getroffene Wahl beeinflusst den weiteren Handlungsver-

So spielt sich C&C 3

Sie wollen endlich auch mitreden können, wenn Ihre Freunde mal wieder über *C&C 3* diskutieren? Wir erklären Ihnen die Grundlagen!

BASIS BAUEN

Am Beginn jeder Partie gilt es, Ihre Basis auszubauen. Errichten Sie möglichst schnell einige Verteidigungs- und Forschungsanlagen. Nach und nach produzieren und verbessern Sie Einheiten und ziehen in den Kampf.

TIBERIUM SAMMELN

Die Versorgung mit Tiberium ist überlebensnotwendig und sollte stets an erster Stelle stehen, denn: ohne Moos nix los. Sorgen Sie immer dafür, ausreichend Sammler und Tiberium-Silos zu besitzen.

GDI-MASSEN

Die GDI zeichnen sich besonders durch starke und durchschlagskräftige Einheiten aus, die auch sehr gut gepanzert sind. Bedingt durch die höheren Kosten und Produktionszeiten ist bei der GDI das Motto: Klasse statt Masse!

NOD-GUERILLA

Die Nod taugen wegen ihrer Einheiten besonders gut für Guerilla-Taktiken. Der Stealth-Panzer oder das Shadow-Team sind hervorragend geeignet für Hit-&-Run-Aktionen.

SCRIN-SYMBIOSE

Die Scrin bieten dem Spieler eine Vielzahl an Möglichkeiten. Durch die Symbiose-Option lassen sich Einheiten kombinieren – Sie erstellen die optimale Armee für das gewünschte Vorgehen. Einfach klasse!

lauf. Kommando-Missionen zeichnen sich dadurch aus, dass Sie mit einer Spezialeinheit und wenigen Kampfeinheiten durch geschickten Einsatz der vorhandenen Mittel eine gegnerische Übermacht austricksen oder besiegen. Diese Missionen haben den größten taktischen Anspruch – und könnten trotzdem etwas fordernder sein. Dass die Zwischensequenzen uns nicht unbedingt vor Begeisterung mit der Zunge schnalzen ließen, haben Sie schon erfahren. Dabei sollten wir erwähnen, dass uns zum Test die englische Version vorlag. So können wir nicht beurteilen, ob die deutsche Synchronisation rockt .

MASSENKOST

Insgesamt kommen Sie auf über 30 Missionen mit geschätzten 25 bis 35 Spielstunden, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad. Bei *Command & Conquer 3* entscheiden Sie vor jeder Mission neu, ob Sie sich der anstehenden Aufgabe lieber auf „Leicht", „Mittel" oder „Schwer" stellen. Vollblut-Strategen wie wir fühlen sich selbst auf „Schwer" nicht gefordert, denn hier beschreitet *C&C* alte Wege: Das Spiel richtet sich nach wie vor an eine möglichst große Zielgruppe. Es ist ähnlich simpel strukturiert wie Paris Hilton und will auch möglichst vielen Nutzern Spaß bereiten, ohne durch zu hohe taktische Anforderungen abzuschrecken. Für einige wenige Spieler bedauerlich, für den Großteil erfreulich.

NETTES FÜR MEHR SPIELER

Im Mehrspieler-Bereich haben die Entwickler von EA LA wirklich etwas Feines ausgeheckt. Bisher waren Mehrspieler-Partien in *C&C* zwar spannend, aber so abwechslungsreich wie Sex in der Ehe. Um dem stereotypen Genre-Einheitsbrei entgegenzuwirken, gibt es nun eine neue Alternative, *C&C* zu genießen – Kommentatoren-Modus genannt! Wie der abgeht? Ganz einfach: Sie klinken sich in das Spiel Ihres Vertrauens ein und küren einen Spieler zum Moderator. Dann heißt es Hände weg von

Mal was anderes!

Bisher bestand die Zuschauer-Funktion bei Echtzeit-Strategiespielen zumeist darin, mehreren aktiven Protagonisten zuzuschauen – perfekt für Voyeure, aber auf Dauer zu eintönig. Zudem musste der Beobachter dabei selbst einschätzen, wer auf der Karte die Oberhand besitzt, wer den Gegner in fatale Engen treibt und welche Aktionen in Zukunft von den Parteien ausgeführt werden. Eine der benutzerfreundlichsten und nützlichsten neuen Funktionen ist die des Kommentatoren. Ein Spieler übernimmt dabei die Aufgabe, den Zuschauern das Spiel audiovisuell zu erklären. Er kapert die Kontrolle über die Bildschirme der Interessierten und beginnt mit dem Kommentar. Dazu stehen ihm ein virtueller mehrfarbiger Stift und gegebenenfalls ein Mikrofon zur Verfügung. Ähnlich wie bei einer Fußballübertragung zeichnet er mit dem Stift Objekte über die Spiel-Karte und markiert somit wichtige, spielentscheidende Szenen. Dieser Modus macht *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* für Zuschauer zu bisher interessantesten Strategiespiel – eine Entscheidung, die zeigt, wie nah E-Sport dem gewöhnlichen Sport im Fernsehen kommen kann.



Der Kommentator-Modus ist eine der Neuerungen im Spiel.



>>Familienfeier: der Rote Baron.<<

Einige Shadow-Trooper fliegen über unsere gut gesicherte Nod-Basis.



DENNIS BLUMENTHAL

Ich hätte nie gedacht, dass ich das mal sage, aber: Das neue *Command & Conquer* ist richtig klasse! Seit 1998 bin ich meinem geliebten *Starcraft* verfallen. Verstehen Sie mich nicht falsch – *Tiberium Wars* ändert daran nichts. Aber es erweitert zumindest meinen Spielehorizont. Besonders im Mehrspielerbereich prophezeie ich, Nostradamus Blumenthal, dass *C&C 3: Tiberium Wars* richtig erfolgreich wird. Es ist zweifellos ein erstklassiges und sehr durchdachtes Strategiespiel. Mir fehlt jedoch, wie im Artikel beschrieben, der taktische Anspruch. Trotzdem: Fans von *C&C* und Strategiespielen allgemein können hier nichts verkehrt machen!



CHRISTIAN GÜRNTH

Der neue *Command & Conquer*-Teil rockt ordentlich: Die Präsentation ist gelungen und die Grafik eine Bombe. Soundtechnisch bietet das Spiel sehr gute Kost, lediglich die Umsetzung der Videosequenzen nervt mich. Damals waren sie gewollt schlecht, jetzt sind sie ungewollt schlecht: keine Verbesserung, wie ich finde. Im Mehrspieler-Modus eignet sich *C&C 3* für Popcorn-Strategen – echte Taktiker spielen weiterhin *Supreme Commander*. Kurz und schmerzlos: Wenn Sie auf kompromisslose Action und gnadenlose Kriege stehen, machen Sie mit dem Kauf von *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* alles richtig – es sei denn, Sie suchen taktischen Tiefgang!

NORMALE EDITION

Die in Deutschland standardmäßig erhältliche Version von *C&C 3* ist FSK 16, dafür gab es einige Schnitte. So heißen die Attentäter nun Bombenleger und die Atombombe trägt den Namen Aurora-Bombe. Zudem ist die normale Edition nicht multilingual.

KANE-EDITION

Die Kane-Edition ist frei von diesen Änderungen, also mit Attentätern und Atombombe. Sie ist FSK 18, entgegen einiger Gerüchte nicht limitiert und bietet neben einer Bonus-DVD die Möglichkeit der mehrsprachigen Installation.

Maus und Tastatur, Füße hochlegen, Popcorn raus und die Show entspannt genießen. Der Kommentator steuert nämlich den Bildschirm der als Zuschauer eingeklinkten Spieler und bringt mittels verschiedener Werkzeuge dem Publikum das Scharmützel nah und näher. Um mehr über diese ausgezeichnete Innovation zu erfahren, blättern Sie bitte zu unserem Extra-Kasten „Mal was anderes!" zurück (Seite 65). Für all diejenigen, die lieber selbst Hand anlegen, als nur zuzusehen, liefert das Spiel rund 20 Mehrspieler-Karten für bis zu acht Spieler. Grundsolide. Wer zu wenig Freunde hat, um ein Spiel vollzukriegen, schaltet auf Wunsch einfach ein paar KI-Gegner hinzu. Die computergesteuerten Gegner lassen sich in ihrem Schwierigkeitsgrad und in ihrer Verhaltensweise konfigurieren. So können Sie gezielt Ihre Schwächen trainieren. Das ist ja praktisch!

NOCH WAS ZUR TECHNIK

In technischen Belangen glänzt *C&C 3* in nahezu jeder Disziplin. Die Grafik ist die derzeit detaillierteste im Bereich der Echtzeitstrategi. Die Sage-Engine, bereits in *Generäle* eingesetzt, wurde kräftig aufgebohrt – so sind etwa die Shader-Effekte (Hitzeflimmern!) nicht von schlechten Eltern. Auch der Sound drückt kraftvoll aus den Boxen. Die künstliche Intelligenz ist durchwachsen, mal verdammt clever, dann hilflos wie ein frisch geschlüpftes Eichhörnchen. Ihnen reicht es langsam? Uns auch! Echtzeit-Strategen greifen sich *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* – das ist ein Befehl! Dennis Blumenthal / Christian Gürnth

Info: www.commandandconquer.com

Vergleich

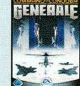


Command & Conquer 3: Tiberium Wars



PRO + CONTRA
- + Missionsdesign
- + Sehr gute Grafik
- + Gelungene Atmosphäre
- – Kaum taktischer Tiefgang

86% EINZELSPIELER





Command & Conquer: Generäle

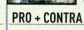
PRO + CONTRA
- + Verschiedene Generäle
- + Mittlerweile gut balanciert
- – Grafik angestaubt
- – Künstliche Intelligenz



83% EINZELSPIELER ABGEWERTET



Supreme Commander



PRO + CONTRA
- + Taktischer Tiefgang
- + Intuitive Steuerung
- – Wegfindungsprobleme
- – Einheitendesign

82% EINZELSPIELER



C&C 3 Tiberium Wars

PREIS	Ca. € 55,-
TERMIN	29. März 2007
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Electronic Arts LA
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 16 J./Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja / Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, Geforce 4 und Ati 8500, WinXP/Vista (32 Bit), 5,6 GByte HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Neben dem Standard-Scharmützel für bis zu 8 Spieler nun mit Kommentatoren-Modus; 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	89%
SOUND	85%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	89%

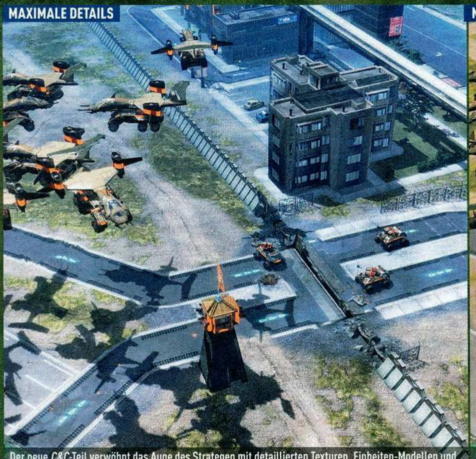
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
– Fehlender taktischer Tiefgang	- 6%
– Stellenweise saublöde KI	- 5%
– Probleme bei der Wegfindung	- 2%
– Balance-Probleme	- 1%

SEHR GUT
Echtzeit-Strategie mit geringem taktischen Anspruch, massig Action und Atmosphäre.

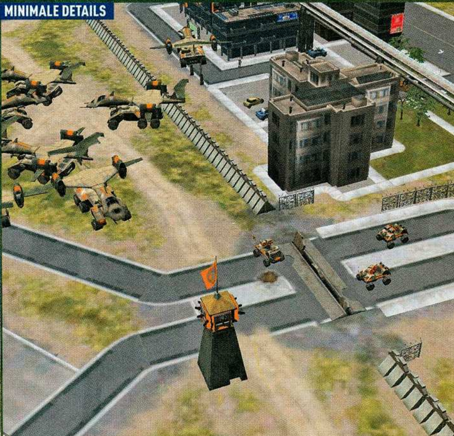
= **86%** EINZELSPIELER

Prüfstand: Command & Conquer 3

In den *Schlacht um Mittelerde*-Teilen hat die Sage-Engine ihr Können eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Jetzt verrichtet die generalüberholte Version im neuen *C&C*-Spross ihren Dienst – und hält die Hardware der Strategen gewaltig auf Trab.



Der neue *C&C*-Teil verwöhnt das Auge des Strategen mit detaillierten Texturen, Einheiten-Modellen und dynamischen Schatten. Effekte wie Bloom oder Hitzeflimmern gesellen sich hinzu.



Von den optischen Schmankerln bleibt wenig übrig. Die Texturen sehen matschig aus, die Beleuchtung ist simpel und der Detailgrad der Objekte hat rapide abgenommen. Schatten und Effekte fehlen.

Tuning-Tipps

Um *Command & Conquer 3* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ Athlon 64 4000+/Intel P4 3,6 Gigahertz
- ☐ Ein Gigabyte Arbeitsspeicher
- ☐ Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro

Mit zwei Gigahertz, 512 Megabyte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT sollten Sie:
- ☐ Eine Auflösung von 1.024x768 wählen
- ☐ Unter „Terrain Detail" „Medium", unter „Water Detail" „Low" einstellen
- ☐ Bei „Model Detail" sowie „Texture Quality" „High" wählen
- ☐ Die Shader-Details auf „Medium" stellen
- ☐ Die Qualität der Spezialeffekte („VFX Detail") und die Animations-Details auf ein Minimum reduzieren („Very Low")
- ☐ Die Optionen „Shadows" auf „Low" und „Decal Detail" auf „Off" setzen

Mit drei Gigahertz, ein Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 7600 GT/X1800 GTO sollten Sie:
- ☐ Eine Bildschirmauflösung von 1.024x768 wählen
- ☐ Unter „Terrain Detail", „Model Detail" sowie „Texture Quality" jeweils „High" einstellen
- ☐ Die Wasser-Details auf den Wert „Medium" setzen
- ☐ Mit hohen Shader-Details spielen
- ☐ Bei „VFX Detail", „Shadows" sowie „Animation Detail" „Medium" wählen
- ☐ Unter der Option „Decal Detail" den Wert „Low" festlegen

Mit einem Athlon 64 X2 4400+ oder Core 2 Duo 6400, zwei Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX sollten Sie :
- ☐ Mit einer Auflösung von 1.280x1.024 spielen
- ☐ Den Regler für die Kantenglättung („Anti-Aliasing" auf „Level 2" setzen
- ☐ Bei allen anderen Optionen den Maximalwert wählen

Das Menü Grafik-Einstellungen von *Command & Conquer 3*: wichtige Schalter

1 Resolution/Auflösung: Besitzen Sie eine sehr schwache Grafikkarte, etwa Geforce 6600 oder Radeon 9600 XT, empfehlen wir, die Auflösung zugunsten der Leistung auf 800x600 zu reduzieren.

2 Terrain Detail: Wer um jedes Bild pro Sekunde kämpft, minimiert den Detailgrad des Geländes. Damit reduzieren Sie automatisch die Qualität der Schatten. Das bringt ein Leistungsplus von 59 Prozent.

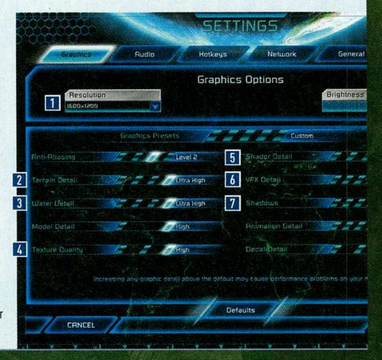
3 Water Detail: Die Wasserdarstellung ist zwar sehenswert, kostet allerdings auch sehr viel Grafikleistung. Wählen Sie daher erst ab einer Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro die Einstellung „Ultra High".

4 Texture Quality: Verringern Sie den Detailgrad der Texturen nur bei Härtefällen, da sich die Optik sonst zu sehr verschlechtert.

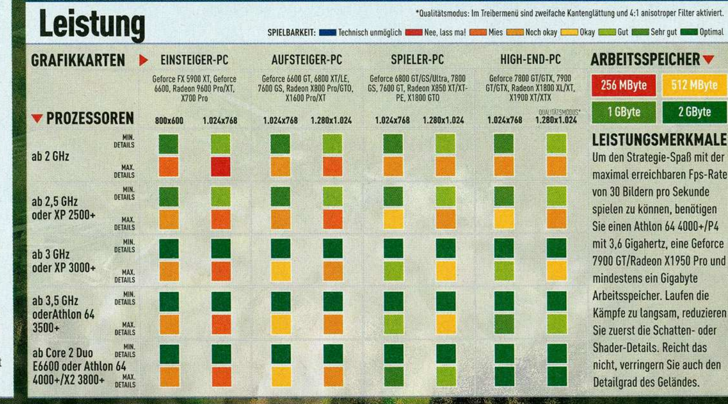
5 Shader Detail: Wer aus Leistungsgründen hier „Medium" oder „Low" wählt, verzichtet auf den Bloom- und Hitze-Verzerreffekt.

6 VFX Detail: Für die Berechnung von Spezialeffekten wie Schüsse aus Strahlenkanonen oder Explosionen ist Ihr Prozessor verantwortlich. Taktet der mit weniger als drei Gigahertz, stellen Sie „Very Low" ein.

7 Shadows: Für Schatten in der höchsten Qualitätsstufe ist erst eine Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro ausreichend leistungsstark. Mit einer 7600 GT/Radeon X1800 GTO können Sie bereits „Medium" wählen.



Leistung





Total verstrahlt!

Parallel zur gewöhnlichen *S.T.A.L.K.E.R.*-Fassung veröffentlicht THQ eine auf 17.777 Exemplare limitierte Radiation Edition mit zusätzlichen Inhalten. Die Packung enthält außer der deutschen Spielfassung optionale englische Sprachausgabe, ein Lösungsbuch, eine Bonus-DVD (mit Entstehungsdokumentation, Soundtrack und Bildern) das Buch *Todeszone: Die offizielle Vorgeschichte zum PC-Horror-Game*, eine Karte der *S.T.A.L.K.E.R.*-Welt und einen Code, mit dem Sie übers Internet exklusive Mehrspielerkarten herunterladen können. Kostenpunkt: knapp 65 Euro. Eine gute Ergänzung zu unserer aktuell in der Silbertüte erhältlichen *S.T.A.L.K.E.R.*-Premium-Ausgabe.

»Jeder sollte einen Laster haben.«

PC ACTION GOLD 5-2007

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Heute ist Strahltag

Nach häufigen Verschiebungen sprachen Ketzer von *S.T.A.L.K.E.R.* und *Duke Nukem Forever* im gleichen Atemzug. Sie täuschten sich!

Kaum schlüpfen Sie nach dem Intro in die Haut der Spielfigur, verspüren Sie schon förmlich eine Art Entdeckerdrang. Sobald Sie das unterirdische Versteck Ihres Lebensretters Sidorowitsch verlassen und sich in der Ego-Ansicht im verfallenen Dörfchen Kordon umsehen, erschlägt Sie die postapokalyptische, aber dennoch muntere Atmosphäre von *S.T.A.L.K.E.R.* Der Kontrast aus verkommenen Häu-

In der postnuklearen Welt von *S.T.A.L.K.E.R.* kämpfen Sie gegen schreckliche Mutanten wie zum Beispiel diese Hunde.

»Hat sich fortgepflanzt: Eiffelturm.«

In direkter Nähe zum Kernkraftwerk kommt es zu Eruptionen (Strahlungsausbrüchen). Dabei läuft die gesamte Umgebung rot an.

»Der letzte Schrei auf Rave-Partys: Dildo-Gasmaske.«

Die ekelhaften Snorks zählen zu den schnellsten Gegnern. Hier greift uns einer in einem verlassenen Haus an.

»Im Hintergrund: Spider-Mans Sommerresidenz.«

Die virtuelle Stadt Prypjat erinnert an ihr echtes Vorbild. Sogar das Riesenrad (Bildhintergrund) bauten die Entwickler ein.

sern, zerstörten Fahrzeugen, Schlaglöchern in den Straßen, toten Tieren und quicklebendigen Bewohnern dieser Ruinen löst den berühmt-berüchtigten Aha-Effekt aus, bei dem der Spieler am liebsten für einige Augenblicke stehen bleiben und die Umgebung bewundern möchte. Stellen Sie sich die leise, aber tiefe Begeisterung eines 15-Jährigen vor, der zum ersten Mal in einer gemischten Sauna von weiblichen Reizen überwältigt wird, dann wissen Sie, wie schnell *S.T.A.L.K.E.R.* einen in seinen Bann zieht. Für Langweiler und Konkurrenz-Leser anders ausgedrückt: Die Atmosphäre des Spiels lässt sich durchaus mit der eines *Gothic 3* vergleichen. Aber im Gegensatz zur Mittelalter-Welt von *Gothic* spielt *S.T.A.L.K.E.R.* im Jahre 2012 – sechs Jahre nach einer zweiten Reaktorkatastrophe im virtuellen Tschernobyl.

NACHHILFESTUNDE

Crashkurs in Sachen Radioaktivität: Eine Strahlung von 0,5 bis 1 Sievert pro Stunde (Sv/h) sorgt für Kopfschmerzen und verursacht temporäre Sterilität beim Mann. 2 bis 3 Sv/h haben permanente Unfruchtbarkeit bei Frauen und Haarausfall am ganzen Körper zur Folge. Mit 100 Prozent Todeswahrscheinlichkeit nach 14 Tagen verabschieden sich die Opfer von 6 bis 10 Sv/h aus dem Leben, bei 20 bis 50 Sv/h bereits nach drei Tagen. Alles darüber führt zu sofortiger Desorientierung, Koma und anschließendem Ableben durch das Versagen des Nervensystems. Eine solche Dosis bekommt man beispielsweise in der Nähe des explodierten Reaktors in Tschernobyl. Nicht jedoch in der Realität, sondern im Fall des digitalen Nachbaus in *S.T.A.L.K.E.R.* Hier düsen deshalb mit erschreckender Regelmäßigkeit Lastwagen voller verstrahlter Leichen aus dem Zentrum der verseuchten Zone. Bis eines der Vehikel plötzlich ein Blitz trifft, woraufhin das Fahrzeug von der Straße kugelt und seine leblose Ladung in der Gegend verstreut. Eine dieser vermeintlichen Leichen sind Sie. Nichtspielercharaktere im Spiel nennen Sie wegen eines *S.T.A.L.K.E.R.*-Brandzeichens auf dem Arm „der Gezeichnete".

ERINNERUNGSPROBLEM

Gierig sind sie ja, die Lebensretter. Wer als Privatpatient schon mal ein paar Tage im Krankenhaus verbringen musste, der weiß, wie sich je-



Das ist nicht normal!

Die virtuelle Tschernobyl-Zone wartet mit Soldaten, Banditen, Mutanten und Anomalien auf. Drei der Abnormitäten stellen wir Ihnen vor.

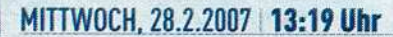
Bei dieser Anomalie handelt es sich um giftigen Schleim. Der Ursprung der toxischen Pfützen ist unbekannt. Dafür sind die Wirkungen geläufig: Verbrennungen durch starke Säurewirkung.

Diese Wirbelwind-ähnliche Anomalie schleudert ihre Opfer durch die Luft und zerreißt sie anschließend in Stücke. Besonders fies: Gegner in die Falle locken und ihnen das Fliegen beibringen.

Einige Stellen der Zone strahlen stärker als das echte Tschernobyl. Solche Örtlichkeiten sollten Sie meiden. Oder sich mit Wodka und Spritzen gegen die Radioaktivität schützen.

Testlogbuch
S.T.A.L.K.E.R.: SoC

Wenn ich es könnte, würde ich das Spiel heiraten! ALEXANDER FRANK



MITTWOCH, 28.2.2007 | 13:19 Uhr
Ein Traum ging in Erfüllung! Mein Vorgesetzter Joachim Hesse hatte einen Autounfall und liegt jetzt im Krankenhaus. Keiner kontrolliert also, ob ich pünktlich zur Arbeit erscheine. Deshalb schlafe ich gleich eine Viertelstunde länger und komme frisch und ausgeruht um 13.15 Uhr in der Redaktion an.

MITTWOCH, 28.2.2007 | 13:30 Uhr
Mittagspause! Kurz davor landet die Testversion von *S.T.A.L.K.E.R.* auf meinem Schreibtisch. Die gesamte Redaktion bestellt daraufhin Pizza und Bier auf Verlagskosten und feiert Joachim Hesses Abwesenheit. Anschließend setzen wir uns bunte Party-Hütchen auf und werfen mit Luftschlangen um uns. Bis das Bier alle ist. Danach setze ich mich vor das Spiel.

MITTWOCH, 28.2.2007 | 15:31 Uhr
Über unsere langen Arbeitszeiten beschwere ich mich heute nicht. Eigentlich hätte ich bereits seit über einer halben Stunde Feierabend. Da mich aber *S.T.A.L.K.E.R.* von Beginn an in seinen Bann zieht, verzichte ich auf den lange geplanten Besuch einer Veranstaltung. Aber nächstes Mal schaffe ich es ganz bestimmt zum Tag der offenen Tür im örtlichen Bordell.

DONNERSTAG, 1.3.2007 | 12:03 Uhr
S.T.A.L.K.E.R. lässt mich einfach nicht mehr los. Deshalb bin ich schon so früh in der Redaktion und kämpfe mich bis spät abends durch die Tschernobyl-Zone. Interessant: Wenn meine Spielfigur ein wenig zu viel Plutonium schluckt, kann ich ihren Radioaktivitätspegel durch Wodka senken. Das erklärt natürlich den hohen Alkoholkonsum in der ehemaligen UdSSR.

FREITAG, 2.3.2007 | 19:49 Uhr
Der sonst so faule Kollege Wollner spielt auch *S.T.A.L.K.E.R.* Seine Begeisterung von der lebendigen Welt des Ego-Shooters steht ihm ins Gesicht geschrieben. Er strahlt wie Tschernobyl.

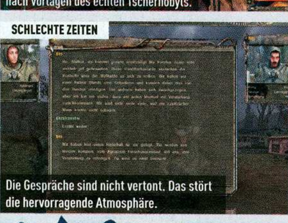
MONTAG, 5.3.2007 | 14:08 Uhr
S.T.A.L.K.E.R. ist einfach genial! Wenn ich könnte, würde ich in Tschernobyl sofort zwei Wochen Urlaub machen!
[Anm. von Joachim Hesse: Ihr Ticket habe ich bereits gebucht! Verehrte PC ACTION-Leser: Ab sofort suchen wir einen neuen Volontär. Bewerbungen bitte an die Verlagsanschrift.]

GUTE ZEITEN



Glaubwürdige Spielwelt dank Texturen nach Vorlagen des echten Tschernobyls.

SCHLECHTE ZEITEN



Die Gespräche sind nicht vertont. Das stört die hervorragende Atmosphäre.

Kurz vor dem Atomreaktor erlagen viele Soldaten der hohen Strahlung. Ohne einen Schutzanzug sollten Sie das Gebiet meiden.

»Kollektiver Schlafanfall bei der Bundeswehr.«

»Die Rückkehr des Oralsexgottes.«

Die Blutsauger können sich unsichtbar machen. Greifen sie an, materialisieren sie sich plötzlich vor dem Spieler. Unheimlich!

»Die Keule des vierköpfigen Hähnchens schmeckt irgendwie seltsam ...«

Die Zwischensequenzen sind hervorragend animiert und treiben die Story um das virtuelle Tschernobyl voran.

der Atemzug kostenmäßig auf die Arztrechnung auswirkt. Davon kann Ihre namenlose Spielfigur ein Lied singen. Der schmierige Händler Sidorowitsch pflegte den Tattoo-Träger gesund. Aber nicht, um für diese gute Tat in den Himmel zu kommen, wie er mit zigarren- und wodkaverseuchter Stimme zu verstehen gibt. Vielmehr sollen Sie für ihn ein paar Jobs erledigen. Zum Beispiel ein Computer-Laufwerk mit geheimen Informationen beschaffen. Mehr Infos gibt's nicht. Außer dass Sie wie ein Autoradio oder andere Hehlerware vom Laster gefallen sind. Und dass Sie jetzt an Amnesie leiden. Deshalb erinnern Sie sich auch nicht an Ihre Vergangenheit, geschweige denn an Ihren Namen. So beginnt Ihre Reise durch das verseuchte Tschernobyl des Jahres 2012 – als eine Art Selbstfindung nach der zweiten Katastrophe im Kernreaktor. Vorher weiht der Händler Sie in die Bedienung des PDAs ein. Der Taschen-Computer beherbergt ähnlich seinem Pendant aus *Doom 3* alle nötigen Informationen über Ihren Standort, Ihre Gegner, Ihre Aufträge und die Zone selbst. Im Gegensatz zur Vorschauversion des Vormonats sind die Anzeigetafeln nicht mehr in Russisch und Englisch: Herausgeber THQ versorgte uns für den Test als erstes Magazin mit der frisch eingedeutschten Spielfassung.

NORMAL IST DAS NICHT!

Nachdem wir die ersten Aufträge erledigt und uns an der schaurig-schönen Umgebung halbwegs sattgesehen haben, wagen wir uns an eine knifflige Mission. In einem Labor des Dunklen Tals warten Dokumente auf ihren neuen Besitzer. Kaum kommen wir dort an, nimmt das Unheil seinen Lauf. Wie von Geisterhand schweben Kisten und Fässer durch den Raum und fliegen uns direkt ins Gesicht. Es scheint, als steuere jemand diese Gegenstände. Wie dem auch sei, wir wehren die Anflüge des Krams erfolgreich ab und suchen bei den am Boden verstreut liegenden Mitarbeitern nach einem Code für die Sicherheitstüren. Nach einigen Schockeffekten, etwa unerwartet angreifenden, menschenähnlichen Snorks – hirntote und mutierte Wesen,



So spielt sich S.T.A.L.K.E.R.

Willkommen in einer riesigen Welt voller Gefahren und Geheimnisse! Wir zeigen Ihnen anhand einer Mission, was so alles auf Sie zukommt.

1. AUFGABEN BESORGEN

Der schäbige Händler Sidorowitsch versorgt uns mit Arbeit. Diesmal sollen wir wichtige Dokumente aus einem Militärlager stehlen und dem Wirt der Bar „100 Rad" bringen. Wir machen uns sofort auf die Socken.

2. FREUNDEN HELFEN

Ein Stück weiter liegt ein vor sich hinsterbender Kamerad. Wir päppeln ihn mit einem Medikit wieder auf und erhalten dafür wertvolle Tipps.

3. BANDITEN ENTSORGEN

Die Insassen eines befreundeten Stalker-Lagers wehren sich gegen anhaltende Banditenangriffe. Wir intervenieren und lassen das Gaunerpack die Radieschen von unten bestaunen.

4. MONSTER BÄNDIGEN

In einem geheimen, unterirdischen Höhlensystem wimmelt es vor Feinden. Unter anderem stellt sich uns ein Controller in den Weg. Die Biester sind saustark und werfen mit Energiebällen um sich. Wir pumpen das Ding so lange voll Bei, bis es Ruhe gibt.

5. SACHEN KLAUEN

Durch das Labyrinth kommen wir in einen weiteren Militärstützpunkt. Wir machen alle platt und reißen uns die begehrten Dokumente unter den Nagel. Auf dem Weg nach draußen richten wir ein weiteres virtuelles Blutbad an.

6. MIT KUMPELS ABHÄNGEN

Auf dem Weg zur Bar schlendern wir an einem Stalker-Lager vorbei. Wir setzen uns mit ans Feuer und erfahren interessante Neuigkeiten: verstecktes Dingens hier, gefangener Stalker dort. Unser PDA füllt sich mit Nebenaufgaben. Aber unsere Aufmerksamkeit gilt erst mal der aktuellen Mission.

7. BELOHNUNGEN KASSIEREN

Der Wirt wartet schon sehnsüchtig auf die Dokumente. Wir drücken sie ihm in die Hand und bekommen dafür einen Haufen Bares. Außerdem steckt uns der Typ zusätzliche Aufgaben zu. Spätestens jetzt können wir uns vor Aufträgen kaum noch retten. Es gibt viel zu tun – packen wir's an!

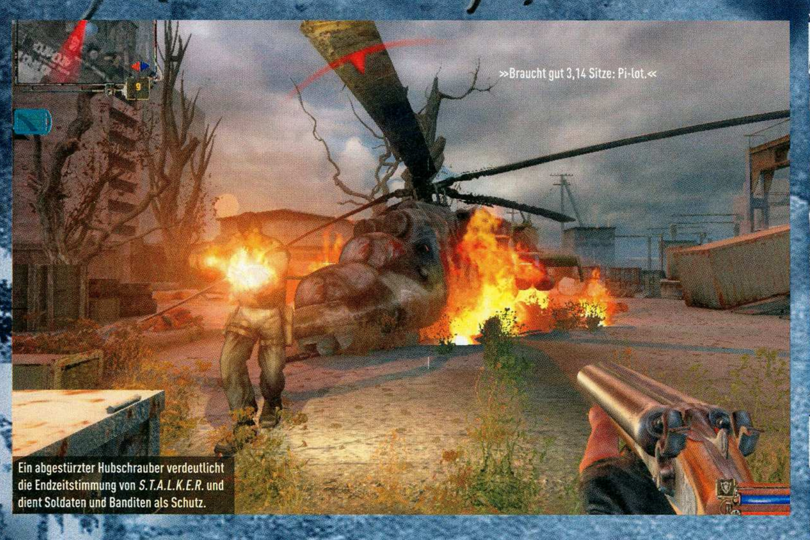
die dem Spieler ähnlich wie bayerische Politiker ans Leder wollen – kommen wir im Zentrallabor an. Jetzt heißt es, Treppe raufrennen, im Chefbüro die Papiere schnappen und sich aus dem Staub machen. Nichts da! Kaum sind die Dokumente in unserem Besitz, hält uns eine unsichtbare Anomalie fest. Plötzlich schießt aus allen Richtungen Feuer und eine übernatürliche Kraft verschließt die Ausgänge. Wir fühlen uns wie in einer Bräunungsanlage eines Sonnenstudios, deren Tür klemmt und schießen blind auf die unsichtbare Gefahr, leeren verzweifelt zwei Magazine unseres Maschinengewehrs. Plötzlich erschüttert eine Explosion den Raum. Die Türen öffnen sich wie von Geisterhand wieder. Puh! Eine Zwischensequenz erzählt uns etwas aus unserer Vergangenheit. An dieser Stelle verraten wir nicht mehr, um Ihnen nicht die Spannung um die Geschichte Ihres Stalkers vorwegzunehmen.

MEHRWEGVERFAHREN

Im Gegensatz zu vielen anderen Ego-Shootern empfängt Sie nicht jeder Spielcharakter mit einem feurigen Gruß. Das ukrainische Militär etwa: Die Burschen bevorzugen zwar den Kugel- statt des Wortwechsels, mit etwas Schmiergeld in der Tasche kommen Sie jedoch schmerzfrei an ihnen vorbei. Beispiel: Auf unserem Weg durch die Zone gelangen wir zu einem Tunnel, an dem die Soldaten ihren Posten errichtet haben. Rennen wir blind durch die Unterführung, fangen wir mehr Blei ein, als je in einem Strahlenanzug steckte. Deshalb sprechen wir den unfreundlichen Anführer Kusnetzov an. Der fordert von uns für die schlappen 20 Meter Durchgang ganze 500 Rubel – spätestens hier macht sich die ukrainische Inflation bemerkbar. Drücken wir ihm die Scheine in die Hand, dürfen wir ungehindert auf die andere Seite. Wer weder über einen gut gefüllten Geldbeutel noch über eine ebensolche Bleispritze verfügt (Munition ist knapp), für den gibt es dennoch einen Ausweg: Ein paar Hundert Meter weiter findet sich ein zweiter Tunnel. Nicht bewacht! Aber der PDA einer vorm Eingang verwesenden Leiche verrät, dass eine wandernde Blitz-Anomalie den Durchgang blockiert. Und tatsächlich: Als zufälligerweise ein blinder, mutierter Köter in den Tunnel stürzt, hören Sie nur noch ein lautes Jaulen und sehen einen Hundebraten auf dem Boden. Was tun? Moment mal, die Anomalie wandert doch! Also betreten wir nur die Stellen der Unterführung, wo die Abnormität gerade abgeblitzt ist. So kommen wir kostenlos durch.

FÜR LESERATTEN

Die Atmosphäre des Spiels ist großartig. Dennoch hat das virtuelle Tschernobyl auch seine Schattenseiten. In Ausgabe 1/2007 haben wir bereits bemängelt, dass die ukrainischen Entwickler die Unterhaltungen nicht wie in *Oblivion* oder *Go-*



Ein abgestürzter Hubschrauber verdeutlicht die Endzeitstimmung von *S.T.A.L.K.E.R.* und dient Soldaten und Banditen als Schutz.

thic 3 vertonen. Daran hat sich nichts geändert. Das Spiel serviert Ihnen Dialogtafeln und Sie klicken sich mühsam durch die Gesprächsoptionen. Die Nichtspielercharaktere sprechen nur die wichtigsten Zeilen. Das tut der sonst fantastischen Endzeit-Atmosphäre sehr wohl einen Abbruch: Einen spannenden Kinofilm sehen wir uns am liebsten schließlich vertont und nicht bloß mit Untertiteln an. Loben wollen wir dagegen die künstliche Intelligenz und den nicht-linearen Spielverlauf. *S.T.A.L.K.E.R.* mündet nicht nur in einer der sieben möglichen Endsequenzen, von denen lediglich eine einzige die Geschichte um Ihren Charakter vollständig klärt. Die Gegner verhalten sich auch jedes Mal anders. Ein und dieselbe Ausgangssituation (etwa beim Laden eines Spielstandes) führt zu unterschiedlichen Kampfenden, weil die Feinde sich stets neu formieren, in Deckung gehen oder Ihre Spielfigur umzingeln. Es kann zudem passieren, dass Sie den Gegner gar nicht treffen. Nicht wegen Ihrer Schießkünste, sondern weil Ihr Kanonenfutter einfach davonmarschiert und möglicherweise gar den Levelabschnitt verlässt. Viele Soldaten, Banditen und Stalker streifen auf der Suche nach Beute rein zufällig durch die Zone .

VERSTEHEN SIE BAHNHOF?

Unsere Testversion kämpfte noch mit Kinderkrankheiten. Eine handlungsrelevante Stimme im Kernkraftwerk am Ende des Spiels war zum Beispiel noch auf Russisch. THQ versprach jedoch eine vollständig lokalisierte Verkaufsfassung – bis auf Statisten, die stimmungshalber nach wie vor Gespräche auf Russisch führen. Wesentlich ärgerlicher waren die Unstimmigkeiten bei den Aufträgen, etwa als Sidorowitsch uns mit den Aufräumarbeiten in einem mutantenverseuchten Dorf betraute. Tatsächlich mussten wir aber eine vermisste Person finden, um die Aufgabe zu beenden. Solche Kleinigkeiten verhindern eine Wertung mit einer „9" vorn. Doch trotz der Kritik ist klar wie Wodka: *S.T.A.L.K.E.R.* ist anders. Durch seine Atmosphäre sticht es aus dem innovationsarmen Genre der Ego-Shooter positiv heraus. Und stellt die Konkurrenz aus dem Westen momentan locker in den Schatten von Tschernobyl. Wenn die Verkaufsversion die von uns aufgezählten Mängel behebt, dürfen Sie zur *S.T.A.L.K.E.R.*-Wertung sogar noch ein paar Prozentpunkte addieren. Hut ab! Alexander Frank/Ralph Wollner

Info: www.stalker-game.com



ALEXANDER FRANK

Die lange Entwicklungszeit hat der Atmosphäre von *S.T.A.L.K.E.R.* richtig gut getan. Der Ego-Shooter stellt für mich persönlich die Konkurrenz grafisch und auch spielerisch in den Schatten. Aber ich frage mich, warum man nach all den Jahren immer noch nicht die nervigen Programmfehler wie etwa vertauschte Missionen ausgemerzt hat. Ansonsten ist *Shadow of Chernobyl* spitze! Da können *Half-Life 2* und Co. einpacken. Frei nach dem Sprichwort: Was lange währt, wird endlich gut. Preisfrage: Wenn *S.T.A.L.K.E.R.* nach fünf Jahren Entwicklungszeit zu so einem Prachtspiel geworden ist, was erwartet uns dann nach zehn Jahren Arbeiten an *Duke Nukem Forever*? Das zeigt voraussichtlich unser Test in der nächsten Ausgabe. Haha!



RALPH WOLLNER

Ich bin von Haus aus ein verstrahlter Typ, aber *S.T.A.L.K.E.R.* gibt mir den Rest. Das radioaktiv verseuchte Gebiet ist eine Welt für sich: wahnsinnig packende Schießereien, gewiefte Feinde und eine Atmosphäre, die sich gewaschen hat. Okay, manche Versprechen aus den Anfangstagen (wie etwa nutzbare Fahrzeuge), halten die Entwickler nicht. Wer schnell ist, flitzt nun sogar in 15 Stunden durch den Einzelspieler-Modus. Aber wer will das schon? Schließlich wimmelt es vor Geheimnissen und Nebenmissionen. Um alles zu erforschen, sind Sie locker 30 Stunden beschäftigt. Falls Sie nur im Entferntesten etwas für Shooter übrig haben, MÜSSEN Sie sich das Spiel kaufen! Ach ja: Der Mehrspieler-Modus läuft noch nicht. Wir reichen die Wertung selbstverständlich nach.



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	23. März 2007
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	GSC Gameworld
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 5,6 GByte HD, 128-MByte-Grafikkarte, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch-, Team-Deathmatch- und Capture-the-Flag-Varianten für bis zu 32 Stalker.

PREIS/LEISTUNG	?
GRAFIK	93%
SOUND	92%
STEUERUNG	90%
MEHRSPIELER	?

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Lesetafeln schaden der Atmosphäre	- 5%
Recht lange Laufwege	- 3%
Einige Aussetzer im Questsystem	- 2%
Am Ende des Spiels geht es nur noch ums Ballern	- 1%

SEHR GUT
Atmosphärisch, spannend, lebendig – ein Muss für jeden Ego-Shooter-Fan!

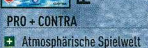

89% EINZELSPIELER

Vergleich





S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Far Cry	Boiling Point: Road to Hell
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Große spielerische Freiheit	+ Atmosphärische Spielwelt	+ Große spielerische Freiheit
+ Intelligente Gegner	+ Clevere Gegner	+ Viele Aufträge
+ Hervorragende Atmosphäre	- Keine Nebenaufträge	- Schwache Präsentation
- Dialoge nicht vertont	- Hoher Schwierigkeitsgrad	- Programmfehler
89% EINZELSPIELER	84% EINZELSPIELER (ABGEWERTET)	74% EINZELSPIELER (ABGEWERTET)




»Immer wieder beliebt: Gasmaskenball.«

Prüfstand: S.T.A.L.K.E.R.

Zu den optischen Markenzeichen des Ego-Shooters gehören sehr plastische Texturen und eine stimmungsvolle Beleuchtung mit einer großen Zahl an Lichtquellen. Das fordert Ihren Prozessor und Ihre Grafikkarte gleichermaßen.



Die Beleuchtung ist aufwendig und unterstreicht die düstere Stimmung. Dank Parallax-Mapping wirken die Texturen dreidimensional. Die Zahl der Grasbüschel am Boden und die Sichtweite fallen hoch aus.

Mit der schlichten Ausleuchtung und den matschig aussehenden Texturen büßt die Optik viel an Realitätsnähe ein. Die Sichtweite ist stark eingeschränkt, die üppige Bodenvegetation fehlt.

Tuning-Tipps

Um *S.T.A.L.K.E.R.* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ Athlon 64 4000+/X2 4400+ oder Intel P4 3,6 Gigahertz/Core 2 Duo E6400
- ☐ Zwei Gigabyte Arbeitsspeicher
- ☐ Geforce 7950 GT/Radeon X1900 XTX

Mit zwei Gigahertz, 512 Megabyte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT sollten Sie:

- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x786 wählen
- ☐ Unter „Render" die statische Beleuchtung einstellen
- ☐ Den Schieberegler für die Sichtweite, die Objektdetails und die Grasdichte nach ganz links (Minimalwert) stellen
- ☐ Unter „Texturdetails" den Maximalwert (Regler nach ganz rechts) wählen
- ☐ Die Sonnen- und Gras-Schatten ausschalten
- ☐ Die „Lichtreichweite" und „Schattenqualität" auf das Minimum verringern

Mit drei Gigahertzt, einem Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 7800 GT/Radeon X1950 Pro sollten Sie:

- ☐ Eine Auflösung von 1.024x768 wählen
- ☐ Bei „Render" „Dynamische Beleuchtung der Objekte" einstellen
- ☐ Den Regler für die Sichtweite, die Grasdichte und die Lichtreichweite auf den Minimalwert stellen
- ☐ Mit mittleren Objektdetails sowie einer mittleren Schattenqualität spielen
- ☐ Die Sonnen- und Gras-Schatten deaktivieren

Mit einem Athlon 64 4000+/X2 4800+ oder P4 3,6 Gigahertz/Core 2 Duo E6600 sowie zwei Gigabyte Speicher und Geforce 7900 GTX/Radeon X1950 XTX sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.280x1.024 wählen
- ☐ Den Regler für den anisotropen Filter auf zwei Drittel und den für Antialiasing auf ein Drittel stellen
- ☐ Bei allen anderen Optionen den Maximalwert wählen oder sie gegebenenfalls aktivieren

Das Grafik-Optionsmenü von *S.T.A.L.K.E.R.*: die wichtigsten Schalter

1. **Render:** Hier legen Sie die Qualität der Beleuchtung fest, die einen entscheidenden Einfluss auf die Gesamtleistung hat. Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 2,5 Gigahertz, sollten Sie auf eine dynamische Beleuchtung verzichten. Für stärkere Prozessoren empfehlen wir die Option „Dynamische Beleuchtung für Objekte".
2. **Sichtweite:** Eine geringe Sichtweite entlastet den Prozessor und die Grafikkarte. Beide haben weniger Geometrie zu berechen, da weiter entfernte Objekte gar nicht oder nur verschwommen dargestellt sind.
3. **Objektdetails:** Spielen Sie mit einem Prozessor unterhalb von drei Gigahertz, sollten Sie die Zahl der Polygone, die bei der Darstellung der Objekte eingesetzt werden, auf ein Minimum reduzieren.
4. **Grasdichte:** Wer mit einem leistungsschwachen PC um jedes Bild pro Sekunde kämpft, verzichtet besser auf eine üppige Boden-Vegetation.
5. **Texturdetails:** Detailarme Texturen verschlechtern die Optik sichtbar. Daher nur mit einer Geforce 6600/Radeon 9600 XT auf „Minimal" stellen!
6. **Sonnen-Schatten:** Um diese sehr hochwertigen Schatten zu berechnen, benötigen Sie mindestens einen 3,5-Gigahertz-Prozessor.
7. **Gras-Schatten:** Für diese optische Aufwertung sollte mindestens eine Geforce 7950 GT/Radeon X1900 XTX in Ihrem Spiele-PC stecken.

Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC (Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro) 800x600	EINSTEIGER-PC 1.024x768	AUFSTEIGER-PC (Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT) 1.024x768	AUFSTEIGER-PC 1.280x1.024	SPIELER-PC (Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO/XL, X1950 GT) 1.024x768	SPIELER-PC 1.280x1.024	HIGH-END-PC (Geforce 7900 GT/GTX, 7950 GT, 8800 GTS, Radeon X1800 XT, X1900 XT/XTX, X1950 XTX) 1.024x768	HIGH-END-PC 1.280x1.024 (Qualitätsmodus*)
ab 2 GHz	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Mies	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Okay	Okay
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Mies	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Okay	Noch okay	Gut	Gut
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Noch okay	Mies	Mies	Nee, lass ma!	Okay	Noch okay	Sehr gut	Gut
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 4000+/X2 4400+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Noch okay	Mies	Mies	Nee, lass ma!	Gut	Okay	Optimal	Optimal

ARBEITSSPEICHER ▼

256 MByte | 512 MByte | 1 GByte | 2 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Um Ihren Protagonisten ruckelfrei durch die Zone zu steuern, sollte Ihr PC mindestens mit einem Athlon 64 4000+/X2 4400+ oder P4 mit 3,6 Gigahertz/Core 2 Duo 6400, zwei Gigabyte Arbeitsspeicher und einer Geforce 7950 GT/Radeon X1900 XTX ausgestattet sein. Verzichten Sie bei Leistungsengpässen auf die dynamische Beleuchtung und reduzieren Sie die Sichtweite und Objektdetails.

»Hat sich die Beine gebrochen: Sam Fisher.«

Sie zielen mit einer Kalaschnikow auf zwei Gegner. Das Spiel nutzt die gleiche Grafikengine wie Rollenspiel-Hit *Oblivion*.

RED OCEAN

Taucht das was?



Bei *Red Ocean* handelt es sich nicht um eine Menstruations-Simulation, sondern um einen Ego-Shooter rund um Russen, Wasser und Blut. Die erste Mission des Spiels beginnt mit den Worten: „Die Typen, mit denen du es hier zu tun hast, sind skrupellose Killer – du wirst dir den Weg freischießen müssen!" Das klingt gar nicht schlecht – wie wir uns freischießen, welche Leichen unseren Weg pflastern und warum Tauchen für Jack Hard kein Zuckerschlecken ist, haben wir anhand der Testversion für Sie festgehalten.

BIMBAM BAUMELN LASSEN

Es gibt Tage, da sollte man als Mann einfach im Bett bleiben, eiskalten Gerstensaft konsumieren und versuchen, seine eigenen Rekorde in *Mario Kart* zu brechen. Unser Hauptprotagonist Jack Hard erlebt solch einen Tag: Doch statt auf der Konsole seine Runden zu drehen, ist er mitten im Abenteuer seines Lebens. Jack Hard? Vielleicht eine kleine Anekdote: „jack" heißt im englischen umgangssprachlich „an sich selbst herumspielen", „hard" bedeutet „heftig". Damit wissen Sie also, womit der gute Jack seine Zeit sonst so verbringt. Genug der Fremdsprachenschulung: Sie sind schließlich hier, um ein Abenteuer zu bestehen! Das führt Sie während eines gemeinsamen Tauchgangs mit Ihrem Kumpel auf den Meeresgrund, direkt in eine von Terroristen betriebene russische Forschungsanstalt aus dem längst vergangenen Kalten Krieg.

WIE ERWARTET

Auf Ihrem Weg durch die unterirdischen wasserdurchtränkten Katakomben, die engen Laboranlagen und kaum beleuchteten Gänge der Forschungsstation begegnen Ihnen viele Wachtruppen und Fallen. Vertrieb Dtp erläutert im Pressebeiblatt die Fähigkeiten des Ego-Shooters der Collision Studios: „Unkomplizierte Shooter-Action" soll Sie erwarten. Kein Wunder, spielt sich das Teil doch so gradlinig, dass selbst einem Lineal alles zu genormt vorkommt. Es gibt im Allgemeinen nur einen richtigen Weg, weitere im Spiel vorkommende Türen sind mit Energie verschlossen. An Orte zurück brauchen Sie in den seltensten Fällen – das mag für Orientierungsdeppen schön sein, langweilt wegen der simplen und stets ähnlichen Levelstruktur allerdings nach kurzer Zeit. Ein weiterer dicker Minuspunkt ist die künstliche Intelligenz. Die Gegner sind dümmer als die Mitglieder dubioser Sekten und laufen ebenso wie diese in den Freitod – vor Ihre Waffe. Deckung suchen? Kennen die Patronenfänger nicht. Es bleibt ihnen aber auch gar keine Zeit, Deckung zu suchen, da ein Kopfschuss tödlich ist – und Sie mittels der rechten Maustaste heranzoomen und die Zeit unbegrenzt ein wenig verlangsamen. Das wirkt wie eine blutige Version von *Moorhuhn*. Während des Spiels treten Sie auch unter Wasser an, und zwar gegen Taucher. Diese sind zumeist

»Du hast Recht, deine Toilette ist riesig!«

Einige Spielsituationen erfordern den Kampf unter Wasser. In diesem Fall erledigen wir zwei verfeindete und mit Harpunen ausgerüstete Taucher.

»Wir raten eher ab: Den Kopf nicht in die Zuckerwatte-Maschine stecken!«

Das ging ziemlich daneben: Die Bluteffekte im Spiel sind überladen und sehen sehr unrealistisch aus.

»Vor den Klonkriegen waren Laserschwerter noch reichlich unhandlich.«

In einem unter Wasser gesetzten Raum kämpfen Sie gegen drei Gegner.

mit einem Harpunenschuss erledigt und stellen absolut keine Gefahr dar.

WAFFEN, SOUND UND GRAFIK

Das Waffenangebot ist relativ breit gestreut. Von der normalen Handfeuerwaffe über die obligatorische Kalaschnikow bis zu einer Art Plasmakanone. Die Physik des Spiels ist vorhanden, reagiert aber extrem schlecht. Geworfene Granaten reagieren wie Gummibälle, sodass eine genaue Handhabung nicht möglich ist. Am Boden liegende Gegner können beschossen werden und hüpfen bei kleinen Berührungen durch den Raum. Da geht jede Atmosphäre verloren. Witzigerweise stimmt die Beleuchtung nicht immer. Gerade noch ist der Raum dunkel, Sie drehen sich zur Seite und schon ist es hell – ohne dass auch nur irgendwas passiert ist. Der Sound und die deutsche Sprachausgabe sind gut gelungen und vermitteln eine angemessene finstere Stimmung. Die Grafik ist lediglich Durchschnitt und versucht durch kleine Effekte aufzutrumpfen, etwa mit Wasser vor der Kamera. Die Explosionen sind nicht sonderlich beeindruckend und hauen mittlerweile niemanden mehr aus den Latschen. Aufgrund der nur rudimentär verstreuten Heilpakete ist das Spiel stellenweise sehr schwer. Sollten Sie auf stumpfe Action stehen, viele kleine nervige Fehler verzeihen und einen betagten Rechner besitzen, dann ist *Red Ocean* Ihr Spiel! Christian Gürnth

Info: www.dtp-ag.com

Schlecht in Physik

Es gibt eine Menge kleiner Fehler, die den Spielspaß drücken.

Sollten Sie in die Versuchung kommen, mit Granaten zu werfen, prallen diese oft unrealistisch an den Wänden, dem Boden oder im Raum verteilten Gegenständen ab. Einige Gegner laufen auch ineinander (siehe Bild). Auf dem Boden liegende und bereits erledigte Widersacher reagieren bei kleinsten Berührungen wie aufgebrachte Hühner und fliegen über den Boden. Ebenfalls witzig: Obwohl wir das Spiel installiert hatten, fragte uns die Installationsroutine andauernd, ob wir *Red Ocean* erneut Installieren möchten – nein, danke!

CHRISTIAN GÜRNTH



Ich stehe auf Action und ich stehe auf Shooter. Diese dürfen auch saustumpf sein, solange sie mich nicht mit herumhüpfenden Leichen und schlechter Waffenphysik nerven. Ich möchte ungern auf Mehrspieler-Modi verzichten – und wenn ich das tue, dann nur für eine starke Story. Auf meiner Festplatte hat *Red Ocean* die gleiche Lebenserwartung wie ein durchschnittlicher Busfahrer in Tel Aviv-Jaffa! Für den Preis ist es einfach zu wenig Inhalt – kaufen Sie lieber *The Mark* (Test in Ausgabe 1/07), da gibt es mehr für Ihr Geld!

Red Ocean

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	16. März 2007
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Collision Studios
VERTRIEB	Dtp
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 800 MByte HD, Windows 2000/XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ja, es gibt tatsächlich noch Ego-Shooter ohne Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG	45%
GRAFIK	65%
SOUND	71%
STEUERUNG	63%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Kaum Abwechslung im Kampf	-10%
Keine Spieltiefe	- 9%
Bugs stören die Atmosphäre	- 8%
Physik nicht ausgereift	- 8%
Waffen nicht ausbalanciert	- 4%
Schlechte künstliche Intelligenz	- 3%
=	58%

AUSREICHEND
Keine spielerische Granate und nur für Anhänger des Genres interessant.

58% EINZELSPIELER

»Schlechte Idee: Holzfäller-Weltmeisterschaft für Blinde.«

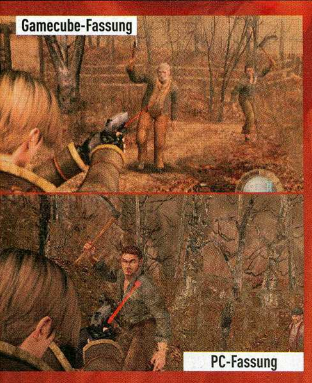
Im mysteriösen Dorf attackiert ein maskierter Irrer den *Resident Evil 4*-Helden Leon Kennedy (links).

RESIDENT EVIL 4

AUF AB-18-DVD VIDEO

AUF DVD VIDEO

Fluch oder Sägen



Lichtblick?

Die PC-Fassung ließ grafisch kräftig Federn.

Unfassbar, aber tatsächlich wahr: Grafisch ist die PC-Version trotz größerer Rechenkraft deutlich schwächer als die Konsolenvarianten. Das Gesamtbild wirkt körniger und die Entwickler verzichteten auf die atmosphärische Beleuchtung. Bei den Vergleichsbildern links sehen Sie eine Szene im Wald, in der die Ganados Jagd auf Leon machen. Den hübschen Nebelschleier im Hintergrund (Bild oben) gibt es in der PC-Version ebenso wenig wie die gruseligen Schatteneffekte. Zudem nerven einige pixelige und verwaschene Umgebungsgrafiken.

Haben Sie schon mal aufgehört, ein Spiel zu spielen, weil es zu gruselig war? Nicht? Jetzt aber!

Manchmal haben wir Mitleid mit Menschen, die sich der Konsolenwelt verschließen. Fanatische PC-Anhänger, die schon beim Begriff „Gamepad" nervös zucken und ständig Phrasen wie „Mit Tastatur und Maus steuert sich's besser!" oder „Computer sind viel leistungsfähiger!" murmeln. Solche Momente erlebten wir im Jahr 2005, als *Resident Evil 4* für Nintendos Gamecube und Sonys Playstation 2 erschien. Die Konsolenanhänger und über den Tellerrand schauende PC ACTION-Redakteure freuten sich über die rundum verbesserte Horrorserie: Die festen Blickwinkel verschwanden, die Spieler schauten dem Helden über die Schulter und klügere Feinde ersetzten die lahmen Zombies der Vorgänger. Heraus kam eines der spektakulärsten Action-Abenteuer der vergangenen Jahre. Nun endlich dürfen sich auch PC-Spieler mit Konsolenallergie hineinstürzen.

AB NACH EUROPA!

Fangen wir von vorn an: In *Resident Evil 4* reisen Sie als Leon Kennedy nach Spanien und begleiten den Helden in der Verfolgerperspektive durch seine Mission. Doch

So spielt sich Resident Evil 4

Bei den Vorgängern war alles noch simpel: herumlaufen, Zombies abknallen, weiterlaufen. Nun gibt's mehr zu tun.

LABERN

Resident Evil 4 hält einige Überraschungen bezüglich der Hintergrundgeschichte für Sie bereit. Kleinwüchsige Anführer und grimmige Jo-Hesse-Doppelgänger setzen Ihnen richtig zu.

REAGIEREN

In regelmäßigen Abschnitten leuchten Tastenkombinationen auf dem Bildschirm auf, die es schnellstmöglich zu drücken gilt. Passiert das nicht rechtzeitig, geht Leon unter Umständen drauf.

EINKAUFEN

Ihre besten Freunde im Kampf gegen den durchgeknallten Kult sind die Waffenhändler. Die maskierten Typen versorgen Sie mit Knarren, Granaten und anderen nützlichen Gegenständen.

ÜBERLEBEN

Die Hauptaufgabe von Leon Kennedy und der Präsidententochter ist klar: überleben! Ständig hängen Ihnen Ganados im Nacken, die den Helden mit Mistgabel und Hackebeil bearbeiten möchten.



Die Bossgegner, wie hier Bitores Mendez (rechts), sind spektakulär in Szene gesetzt.

was den Ex-Bullen und US-Agenten in Europa erwartet, ist sprichwörtlich eine Monster-Party. Ein geheimnisvoller Kult hat die Tochter des Präsidenten entführt, Leon soll sie finden. Doch Hilfe kann er von den Bewohnern eines einsamen Dorfes im Wald nicht erwarten. Dort hängen und brennen nämlich nicht nur an jeder Ecke Pixelleichen. Die grunzenden Frauen und Männer, Los Ganados genannt, gehen auch mit Mistgabeln und Äxten auf Leon los. Bevor Sie sich versehen, laufen und kämpfen Sie um Ihr virtuelles Leben. Echte Panik entsteht beim Spieler spätestens dann, wenn ein dicker Typ mit einem Sack auf dem Kopf und einer Motorsäge in den Händen Jagd auf den Agenten macht. Schon die ersten 20 Minuten von *Resident Evil 4* sind spannender und furchterregender als mancher Horrorfilm.

TASTATURFREIE ZONE

Eines vorweg: Die Tastatursteuerung der PC-Fassung sollten Sie gleich außer Acht lassen und ein Gamepad mit zwei Analogsticks einstecken. Die Hoffnung mancher Spieler, dass Entwickler Capcom den Computerspielern eine Maussteuerung spendiert, wurde nicht erfüllt. Und das ist auch gut so, finden wir. Als stinknormaler Shooter wäre *Resident Evil 4* viel zu einfach. Es gehört nämlich zum adrenalingeladenen Spielverlauf, torkelnden Ganados beispielsweise in die Knie zu ballern und sie somit für wenige Momente von den Beinen zu holen. Wenn sowas zu einfach vonstatten geht, was mit einer Maussteuerung definitiv der Fall wäre, ist die angsteinflößende Atmosphäre flöten. Bei der Gamepad-Steuerung belegen Sie die Tasten nach Gutdünken und sämtliche Aktionen laufen genau wie auf Konsole ab. Das finden wir toll. Weniger toll ist die Optik. „Das kann doch gar nicht sein! Schließlich sind PCs um einiges leistungsfähiger als uralte Konsolen!", maulen etliche Leser nun zu Recht. Wir wissen auch nicht, warum *Resident Evil 4* auf dem PC stellenweise die grafische Qualität von tristen *Half-Life 1*-Karten aufweist. Fakt ist, dass bei der Portierung darauf verzichtet wurde, die fantastischen Licht- und Schatteneffekte der ursprünglichen Version zu übernehmen. Sobald es dort dunkel wurde, sahen Sie rund um das spanische Dorf kaum die Pixelhand vor Augen. Ausgestattet mit einer Taschenlampe wagten Sie sich langsam über Friedhöfe mit der Angst im Nacken, dass hinter jedem Grabstein ein geisteskranker Dorfbewohner mit Hackebeil warten könnte. Oftmals entdeckten Sie die

PC ACTION-Testlogbuch
Resident Evil 4

Der Horror geht auf PC weiter.

LUKASZ CISZEWSKI



DIENSTAG, 08.11.2005 | **21:28 Uhr**
Nachdem mich Kollegen monatelang bequatscht haben, dass *Resident Evil 4* so überwältigend ist, lege ich mir die frisch erschienene Playstation-2-Variante zu. Nach wenigen Minuten merke ich, dass ich verdammt dämlich war, keinen Gamecube zu kaufen, weil das Spiel dafür noch früher erschienen war.

DONNERSTAG, 10.11.2005 | **20:02 Uhr**
Ich habe zwei Tage die Arbeit geschwänzt, weil ich mich vom Gamepad nicht losreißen konnte. Nach fast 20 Stunden Spielspaß bin ich verdammt erleichtert. Grund: Die Atmosphäre der Horror-Ballerei ist angsteinflößender als die Vorstellung, Kanzlerin Merkel in der Sauna zu treffen. Ganado-Frauen werfen mit Fleischermessern nach mir, der Kettensägentyp trachtet nach meinem Pixelkopf und unsichtbare Kanalisationsmonster schleichen sich von hinten an. Grauenhaft, aber scharf.

FREITAG, 23.02.2007 | **11:12 Uhr**
Ein Jahr, drei Monate und ein paar Zerquetschte später: Die Skepsis ist groß, denn schon bei *Onimusha 3* machte ein Konsolentitel vom japanischen Hersteller Capcom auf dem PC keine überzeugende Figur. Die *Resident Evil 4*-Fassung trifft ein und unsere Ängste bewahrheiten sich. Als Kenner der ursprünglichen Versionen fallen uns heftige Änderungen der Grafik ins Auge. So gibt es bei der PC-Version kaum Beleuchtungseffekte, die für die nervenaufreibende Atmosphäre sorgten. Die Umgebungen wirken größtenteils trist und nicht zeitgemäß. Bezeichnendes Beispiel: In der mysteriösen Burg, in der nur wenige Fackeln brennen, ist es derart hell, als würde die Sonne durch die Decke strahlen. Auch Nebel- und Unschärfe-Effekte fehlen komplett. Schwach!

FREITAG, 23.02.2007 | **14:43 Uhr**
Ein weiterer Wermutstropfen: Die Zwischensequenzen laufen nicht in Echtzeit ab, sondern sind niedrig aufgelöste Filmchen. So schlimm die Einschnitte bezüglich der Optik auch sein mögen, ändern sie nichts an der brillanten Spielbarkeit. *Resident Evil 4* ist ein Meisterwerk, jedoch nicht auf PC.

GUTE ZEITEN



Fein: *Resident Evil 4* spielt sich genau wie auf Konsole.

SCHLECHTE ZEITEN



Nervig: Niedrig aufgelöste Zwischensequenzen.



»Hannibal machte Menschenauflauf.«

Die durchgeknallten Dorfbewohner grillen schon mal störende Eindringlinge.

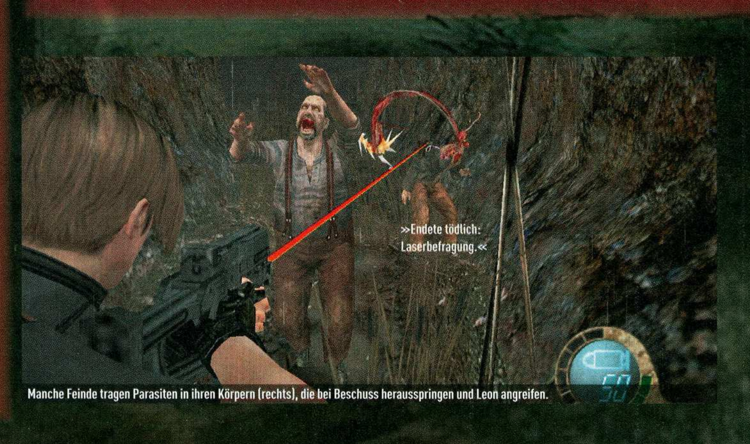
Ganados an den leuchtenden roten Augen, die durch die Dunkelheit schwirrten. Diese Atmosphäre ging bei der Umsetzung flöten, denn merkwürdigerweise sind fast alle Schauplätze klar und deutlich zu erkennen, was an den fast komplett fehlenden Beleuchtungseffekten liegt. So sehen Sie dank der viel zu hellen Umgebung sofort, wo tollwütige Höllenhunde warten und hinter welchem Baum die Ganado-Frau mit der Mistgabel steht. Schade! Klar, uns konsolenaffinen Action-Profis fällt so etwas sofort ins Auge. Spieler, die jedoch zum ersten Mal mit *Resident Evil 4* zu tun haben, ärgern sich vielleicht nicht so sehr wie wir.

BEFEHL IST BEFEHL!

Ein besonderes spielerisches Element sind die Actionsequenzen, bei denen der Spieler die auf dem Bildschirm eingeblendeten Tastenkombinationen rasch eingibt. Am schönsten kommt diese Funktion beim mittlerweile legendären Messerkampf zwischen Leon und einem alten Bekannten. Dabei fühlen Sie sich wie in einem guten Actionfilm – mit dem Unterschied, dass es an Ihnen liegt, ob Leon die eindrucksvoll inszenierte Messerstecherei überlebt oder nicht. Ferner drücken Sie bestimmte Tasten, um beispielsweise den Angriffen mächtiger Endgegner auszuweichen.

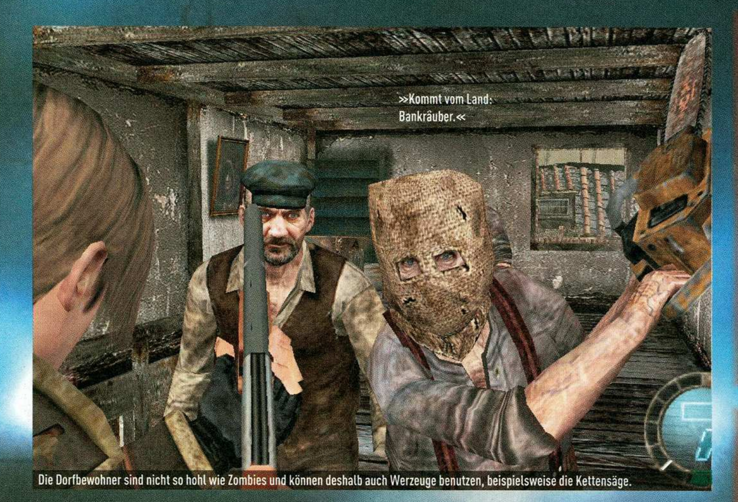
DAS IST DEIN MÄDEL!

Im Verlauf der Geschichte konfrontiert Sie der japanische Horrortitel mit dem wohl schrecklichsten aller Charaktere: Ashley, der Präsidententochter. Das nervige Balg rennt den anrückenden Feinden manchmal so dämlich in die Arme, dass man denken könnte, ihr gefalle die Gegenwart einer durchgeknallten Sekte, die Menschen eklige Parasiten in die Körper pflanzt. Auch das permanente „Leon, Leon!"-Geschrei geht uns mächtig auf den Senkel. Der Stress ist jedoch von den Machern beabsichtigt und lässt den Adrenalinpegel steigen. Fein! Manchmal stecken Sie die Göre in herumstehende Kisten, damit sie sich nicht im Eifer des Gefechts ein paar Kugeln oder Beile einfängt. Und so gefällt es uns Chauvi-Schweinen: Das Mädchen gehorcht auf Tastendruck. Ab und an ist Ashley sogar unabdingbar, wenn es beispielsweise Schalterrätsel zu lösen gilt, für die zwei Personen nötig sind. In anderen, kürzeren Spielsituationen schlüpfen Sie sogar in die Haut von Ashley. Natürlich nicht so, wie Sie denken, Sie Ferkel! Generell hält sich der Rätselanteil in



»Endete tödlich: Laserbefragung.«

Manche Feinde tragen Parasiten in ihren Körpern (rechts), die bei Beschuss herausspringen und Leon angreifen.



Die Dorfbewohner sind nicht so hohl wie Zombies und können deshalb auch Werzeuge benutzen, beispielsweise die Kettensäge.

Grenzen: Abitur brauchen Sie für *Resident Evil 4* also nicht. Bei den Waffen haben sich die japanischen Entwickler richtig ausgetobt. So darf Leon beim hilfsbereiten Waffenlieferanten Scharfschützengewehre, Raketenwerfer, mächtige Revolver, Brandgranaten, Kettensägen und sogar Energiekanonen einkaufen. Und solche Geräte brauchen Sie, um unter anderem den riesigen Monster-Endbossen die Popos zu versohlen.

WILLST DU MEHR?
Haben Sie sich durch das Hauptspiel gegruselt, ist das Abenteuer noch nicht vorbei. Als netten Zusatz legten die Macher ein zusätzliches Abenteuer bei. Bei der Episode „Separate Ways" erleben Sie in fünf Kapiteln den Handlungsstrang aus der Sicht der mysteriösen und unheimlich scharfen Mitstreiterin Ada Wong. Dabei eröffnen sich dem Spieler einige Details der Geschichte, die bei der ursprünglichen *Resident Evil 4*-Version im Dunkeln geblieben sind. Da wir keine Schweine sind, verraten wir nicht, dass es beispielsweise Ada war, die im Dorf die Kirchenglocken läuten ließ und Leon vor dem sicheren Tod bewahrte. Upps! Die anderen Minispielchen „The Mercenaries" und „Ada's Assignment", bei denen es hauptsächlich um stupide Gegnervernichtung geht, sind nicht in der deutschen Fassung enthalten. Als *Resident Evil 4*-Liebhaber sind wir äußerst unzufrieden mit der PC-Umsetzung und vergießen einige Tränen wegen der fehlenden Licht- und Grafikeffekte, die es auf Konsole zu bestaunen gab. Trotzdem blieben die spannende Geschichte und die spielerische Abwechslung erhalten, sodass sich Anhänger von Überlebens-Horror-Szenarien *Resident Evil 4* nicht entgehen lassen sollten. Vielleicht verstehen die PC-Fanatiker nun, warum die Konsolenspieler im Jahr 2005 derart aus dem Häuschen waren. Lukasz Ciszewski

Info: www.res-evil.com/re4

»Backstreet Boys: Es gibt ein Leben nach der Karriere.«

Vergleich



Tomb Raider: Legend

PRO + CONTRA
- + Feine Grafik
- + Viel Abwechslung
- + Gute Rätsel
- − Motorradpassagen

90% EINZELSPIELER

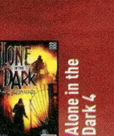


Resident Evil 4

PRO + CONTRA
- + Spannende Geschichte
- + Gruselige Feinde
- + Fette Bossgegner
- − Schlechte Beleuchtung



79% EINZELSPIELER



Alone in the Dark 4

PRO + CONTRA
- + Ausgeklügelte Rätsel
- + Zwei Spielabläufe
- − Unzeitgemäße Optik
- − Abrupte Kapitelübergänge

65% ABGEWERTET EINZELSPIELER



LUKASZ CISZEWSKI

Als ich beim Spielen der Playstation-2-Fassung von *Resident Evil 4* ständig meinen Fernseher angeschrien habe, riefen aufgebrachte Nachbarn die Polizei, weil sie dachten, dass ich gefoltert werde. Und in der Tat ist der Horror fast nicht auszuhalten. Ich war erleichtert, als ich den Abspann zu Gesicht bekam und mich keine Irren mit Kettensägen mehr verfolgten. Zumindest bei der Konsolenversion empfand ich es so. Die PC-Variante ist zwar immer noch gut, der Schrecken hält sich aber in Grenzen, was hauptsächlich an der lächerlichen Beleuchtung liegt. *Resident Evil 4* ist fantastisch, doch leider nicht auf dem PC.

CHRISTIAN GÜRNTH

Mitte der Neunziger, ich war damals noch ein lieber und zuvorkommender Christ, verschlug es mich das erste Mal in die grauenvolle Welt von *Resident Evil*. Die Bilder knabbern noch heute an meinen Nerven: Dennoch oder gerade deshalb gehört die Serie zu meinen Lieblingsspielen. Der 4. Teil ist die audiovisuelle Krone der Spieleschöpfung – zumindest auf dem Konsolenmarkt. Für den PC macht die Atmosphäre-zerstörende Grafik einen Strich durch die Zombierechnung. Wer Angst vor Konsolen hat oder sie verabscheut, sollte sich ein Gamepad zulegen, die Augen beim Bruch zwischen Spiel- und Zwischensequenzgrafik zukneifen und *Resident Evil 4* spielen. Los!



Resident Evil 4

PREIS	Ca. € 28,-
TERMIN	23. Februar 2007
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Capcom
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 7 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gegen die Ganados sind Sie als Leon, Ashley und Ada allein unterwegs.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	63%
SOUND	80%
STEUERUNG (MIT GAMEPAD)	85%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Fehlende Lichteffekte dämpfen die Gruselatmosphäre	-12%
− Teils belanglose Dialoge	- 3%
− Zu leichte Rätsel	- 3%
− Bruch zwischen Spielgrafik und Zwischensequenzen	- 3%

GUT
Das beste Horror-Abenteuer der Welt. Auf dem PC kommt dies aber nicht voll zur Geltung.

= 79% EINZELSPIELER

»Sollten Kinder nicht mit spielen: Scheren.«

Unsere Heldin kämpft gegen eine Riesenkrabbe am Ufer der griechischen Insel Rhodos.

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Ungeheuer groß



AUF DVD VIDEO



SCHLECHTER
Sacred: Underworld
81%
SCHLECHTER
Diablo 2: Lord of Destruction
78%

Ein knappes Dreivierteljahr nach *Titan Quest* rückt der Hersteller mit der Erweiterung *Immortal Throne* frisches Futter für Sammelsüchtige raus. Ginge man dank der jüngsten „Killerspiele"-Diskussion davon aus, dass Ego-Shooter und andere bluttriefende Titel wie *Final Fantasy* die Jugendlichen tatsächlich in wildgewordene Massenmörder verwandeln, müsste man den Anhängern von *Titan Quest* potenzielle Völkermord-Gedanken unterstellen. Rein hypothetisch natürlich. Schließlich beseitigt der Held dieses Action-Rollenspiels im Laufe seines Abenteuers locker eine fünfstellige Monsterzahl. Und noch mehr im Add-on *Immortal Throne*. Nach den zahlreichen Hauptprogramm-Schlachten in Griechenland, Ägypten und China schickt die Erweiterung Sie direkt ins antike Totenreich. Und hier hetzt Ihnen Obermotz Hades höchstpersönlich so ziemlich alle Schergen an den Hals, die die griechische Mythologie hergibt. Ihre Aufgabe: Schnetzeln Sie sich durch die Monsterhorden und hauen Sie den Totengott platt. Ja, banaler könnte die Geschichte von *Immortal Throne* nicht sein, aber wenn Sie bereits das Hauptprogramm genossen haben, ist Ihnen das eh wurscht.

EIN OPTISCHER REIZ

Schon beim ersten Anspielen sticht die grafische Opulenz von *Immortal Throne* ins Auge. Idyllische und malerische Landschaften, wild wuchernde Palmen, die sich im Wind biegen, satte Farben. Moment, im Totenreich? Ja, denn die Erweiterung beginnt auf der heutigen Urlaubsinsel Rhodos, führt Sie später über den Fluss Styx ins Totenreich Hades und macht nebenbei einen Abstecher in das griechische Himmelreich Elysion. Die Gegenden wirken wie aus einem Guss und fangen die jeweilige Atmosphäre bestens ein. Dazu gesellen sich die Grafikspielereien des neuen Fähigkeitenbaums (Meisterschaft in der *Titan Quest*-Fachsprache) Traumbeherrschung. Etwa die passive Fertigkeit PSI-Brand, die lauter Blitze um Ihren Protagonisten entstehen lässt und damit sämtliche Feinde in seinem Umkreis über den Jordan befördert. Spektakulär ist auch der Phantomschlag: Stellen Sie sich eine Gruppe aus sechs Rieseninsekten vor, die mit Elektrozaubern Ihrem Helden aus der Ferne stark zusetzt. Statt langsam hinzutorkeln und dabei als unfreiwilliger Blitzableiter möglicherweise ins Gras zu beißen, klicken Sie einen Feind an und ... schwupps ... löst sich Ihr Traumbeherrscher in Luft auf. Wenige Augenblicke später materialisiert er sich vor der Gegnermeute und führt derart schnell einen 360-Grad-Rundumschlag aus, dass sich der Raum für einige Sekunden mit einem sehenswerten Effekt krümmt. Und mit einer Wucht, dass die Riesenviecher wie kleine Steinchen in alle Himmelsrichtungen mehrere Meter durch die Luft purzeln und anschließend leblos auf den Boden sacken. Gut, diesen



Der Antioch im Wald von Rhodos macht zwar einen recht bedrohlichen Eindruck, dennoch streckt ihn unsere Heldin mit nur wenigen Schlägen nieder.



Gegen mehrere Gegner gleichzeitig hilft die passive Fertigkeit „PSI-Brand" des neuen Fertigkeitenbaums „Traumbeherrschung". Sie lässt per Zufall einen Blitz los, der bis zu sechs Widersacher gleichzeitig in den Hintern tritt.



Mit der Fertigkeit Phantomschlag stellen größere Gegnermengen kein Problem dar.

Spezialangriff dürfen Sie zwar nur alle 20 Sekunden ausführen, dafür ist die Attacke opulent und wirksam zugleich. Übrigens: Den Fertigkeitenbaum Traumbeherrschung dürfen Sie mit allen Meisterschaften des Hauptprogramms kombinieren. Das ergibt acht frische Charakterklassen.

AUS ALT MACH NEU!

Neuen Aufgaben im Hauptspiel begegnen Sie so häufig wie gutem Geschmack bei Tokio-Hotel-Fans. Alle frischen Aufträge befinden sich nämlich in der Erweiterung selbst. Dafür möbelt *Immortal Throne* das Mutterspiel mit sinnvollen Neuerungen auf. Die wohl wichtigste: In jeder größeren Stadt wartet eine Karawane auf den Spieler. Dort dürfen Sie ähnlich wie in *Diablo*s Truhen nicht benötigte Gegenstände bunkern, etwa die, für die Ihre Spielfigur noch zu schwach ist. Oder Sie legen die Dinger in den Übergabebereich ab, beenden das Spiel und starten das Abenteuer mit einem anderen Charakter. Dieser kann sich den Kram kostenlos abholen. So kommen auch niedrigstufige Helden schnell an die epischen Gegenstände. Ach ja: Zum anfangs erwähnten Monster-Völkermord reicht es in *Immortal Throne* nicht ganz. Schon nach acht bis zehn Stunden Spielzeit stehen Sie nämlich dem letzten Obermotz gegenüber. Aber es sind acht bis zehn Stunden des bisher intensivsten *Titan Quest*-Erlebnisses. Alexander Frank

Info: www.titan-quest.de

Lifting gefällig?

***Immortal Throne* lohnt sich allein wegen der Neuerungen am Hauptspiel. Wir sind so nett und verraten Ihnen die wichtigsten dieser Inhalte im Detail.**



Die Fertigkeitenbaum Traumbeherrschung und der Stauraum zum Horten von Gegenständen sind nicht alles. Neuerdings kann der Spieler Schriftrollen erwerben, die mächtige Zaubersprüche freisetzen. Außerdem: Mit speziellen Rezepten stellen Sie sogenannte Artefakte her, die Ihre Spielfigur um diverse Rüstungs- und Angriffsboni aufmotzen. Neuerdings lassen sich auch die mit einem Relikt oder Talisman versehenen Gegenstände entzaubern. Und der Maximallevel Ihres Charakters liegt nicht mehr bei 65, sondern steigt um zehn Stufen auf 75. Prima!

ALEXANDER FRANK



Graue, verwahrloste Labyrinthe mit toten Viechern auf dem Boden ... Seit ich wieder der *Titan Quest*-Sucht verfallen bin, bleibt meine Wohnung auf der Strecke. Auch meine Katzen, Hamster und Schildkröten sind infolge brutaler Vernachlässigung gestorben. Als meine Freundin mich darauf ansprach, wollte ich wissen, ob die Haustiere bei ihrem Ableben magische Gegenstände hinterlassen haben. Daraufhin überreichte sie mir eine Schriftrolle. Darauf stand in großen Lettern „Abschiedsbrief". Komischer Zauberspruch ...

Titan Quest: Immortal Throne

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	9. März 2007
GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Iron Lore
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, *Titan Quest*, 2,3 GByte HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sechs Helden steigen in das antike Totenreich hinab – auch im Spieler-gegen-Spieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	84%
SOUND	80%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	85%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Statische Welt	- 6%
Wenig Abwechslung bei Aufträgen	- 4%
Neue Meisterschaft bietet nichts wirklich Neues	- 3%
Karte nicht drehbar	- 2%

SEHR GUT
Ein süchtig machendes Add-on zu einem grandiosen Spiel. Auf ins Gemetzel!

85% EINZELSPIELER

Kaum macht die Freundin Schluss, versucht Simon schon, sie mit allen Mitteln zurückzuerobern.

»Alter Party-Gag: Nasenhaare aneinanderknoten.«

SIMON THE SORCERER: CHAOS IST DAS HALBE LEBEN

Kuss mit lustig



VERGLEICH

Ankh: Herz des Osiris



87%

BESSER

SCHLECHTER

Runaway 2: TDotT

78%

Fünf Jahre nach dem dritten Teil kehrt Simon auf den Bildschirm zurück. Wir schlugen uns durch die amüsant-abgedrehte Zauberwelt.

„Das wird dir noch viel mehr leid tun, wenn wir Frauen erst an der Macht sind." Den Albtraum eines jeden Dreibeiners verkörpert eine freche Göre, die einem auf eine eigentlich harmlose Frage gleich mit politischen Repressalien droht. Das Rotkäppchen aus *Chaos ist das halbe Leben* ist keineswegs ein kleines, niedliches Mädchen aus dem Märchenbuch. Statt ihrer alten Oma einen Essenskorb zu liefern, rast die maximal Zwölfjährige mit dem Skateboard durch die Gegend und fährt in ihrer Freizeit auf Death Metal ab. Den Korb mit den Fressalien für die Omi schleppen Sie. Und dafür lacht das unverschämte kleine Biest Sie auch noch aus. Willkommen in der Welt von *Simon the Sorcerer*!

DOPPELT GEMOPPELT

Simons mittlerweile viertes Abenteuer beginnt recht unspektakulär. Der Zauberer zettelt eine Diskussion mit seinem Bruder über das laufende Fernsehprogramm an und kriegt als Gegenargument prompt die Fernbedienung an den Kopf geworfen. Aufschlag, schwarz vor Augen, Ohnmacht. Und er träumt von Alix, seiner hübschen, mit Doppel-D-Vorbau gesegneten Kollegin aus der Zauberwelt. Sie bittet ihn – wie nicht anders zu erwarten – um Hilfe. Das ganze Zauberuniversum sei in großer Gefahr. Als Simon aufwacht, schlüpft er in seinen dimensionsreisenden Kleiderschrank und landet kurz darauf in der magischen Parallelwelt. Alix erwartet ihn bereits. Nur nicht wegen der angeblichen Gefahr. Vielmehr macht sie mit Simon Schluss. Dabei genoss der Kerl doch schon immer sein Single-Dasein und wusste gar nicht, dass er mit Alix jemals zusammen war! Was ist da nur los? Kippt das Mädel vielleicht einen zuviel über den Durst? Oder liegt das Missverständnis lediglich daran, dass Alix nur eine Frau ist? Wahrscheinlich beides. Aber es treibt sich auch ein Doppelgänger herum, der sich für Simon den Zauberer ausgibt. Und der hatte nicht nur bis gerade eben ein Verhältnis mit Alix, sondern schleimt sich auch bei den Bewohnern der Zauberwelt durch Pünktlich-, Freundlich- und Ordentlichkeit ein. Alles Eigenschaften, die der verplante und egoistische Simon höchstens aus einem Fremdwörterbuch kennt. Klarer Fall: Er muss den Doppelgänger zur Rede stellen!

KLISCHEEVORLAGEN

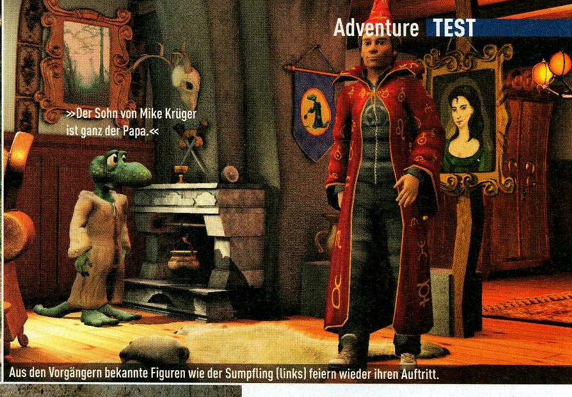
Wie in den Vorgängern – den dritten Teil ausgenommen – steuern Sie den Jungspund mit der Maus durch gezeichnete Hintergründe, lösen Rätsel und quatschen mit Bewohnern der Fantasy-Welt. Die Unterhaltungen ermüden aber dank des stellenweise ziemlich bissigen Humors kaum. Da gibt es ironische Anspielungen auf die Bundeskanzlerin Angela Merkel oder die US-Außenministerin Condoleezza Rice, Witze über die brandaktuelle „Killerspiele"-Debatte, Diskussionen über Handy-Verträge oder Seitenhiebe auf Rollenspiele. So findet der Zauberer kurz nach Beginn seines Abenteuers einen Gegenstand mit dem lustigen Namen „Vorschlaghammer +2". Später möchte der Held damit eine Steinwand einreißen. Geht aber nicht, schließlich handelt sich dabei um eine „Mauer +4". Alles klar? Andere Geschichten, etwa ein Disput über die Entstehung der Musikrichtung Speed Metal, den der Magier kurz vor dem ihm drohenden Folterprozedere auslöst, lassen Ihre Mundwinkel auch nach oben schnellen. An zeitnahen Bezügen mangelt es Simon nicht.

EINFACH FIES!

Auch die zu lösenden Rätsel sorgen häufig für ein Schmunzeln. Lässt sich Simon zunächst vom Rotkäppchen veralbern, übt er später an der Göre blutige Rache. Er trifft nämlich auf einen alkoholabhängigen Wolf, der dank der Sucht mit seinem Leben nichts anzufangen weiß. Nach einigem Hin und Her überreden Sie das Graufell, Rotkäppchen mitsamt seiner nervigen Groß-



Rotkäppchen möchte entgegen seines Namens die schwarze Mütze wieder.



Aus den Vorgängern bekannte Figuren wie der Sumpfling (links) feiern wieder ihren Auftritt.



Als Simon plötzlich seinem Doppelgänger gegenübersteht, ruft dieser die Wache und lässt den Zauberer ins Gefängnis werfen.

Aller guten Dinge sind vier

Chaos ist das halbe Leben ist bereits Simons viertes Abenteuer. Was ist mit den ersten drei?

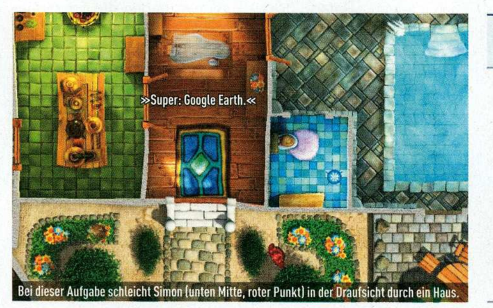
Bereits der erste *Simon the Sorcerer* (1993) enthielt zahlreiche Anspielungen auf das seinerzeit aktuelle Zeitgeschehen. Durchaus mit Erfolg, wie die rund 600.000 verkauften Exemplare belegen. Den Nachfolger aus dem Jahre 1995 kürte die Fachpresse zum Adventure des Jahres. 2002 katapultierten die Entwickler den Hobby-Zauberer in die dritte Dimension, doch *Simon the Sorcerer 3D* blieb trotz seines Humors weit hinter den Erwartungen zurück – vor allem aufgrund der veralteten Grafik. Jedes der drei Spiele erhalten Sie mittlerweile für unter zehn Euro.

mutter nach dem Märchenvorbild zu fressen. In einer anderen Aufgabe verwandeln Sie den arroganten König in eine Tütensuppe. Solche Handlungen sind zugegebenermaßen fies, aber von braven Heroen mit edlen Motiven haben wir schließlich die Nase voll. Dank Simons herrlichem Antihelden-Flair hebt sich *Chaos ist das halbe Leben* wohltuend von typischen Heile-Welt-Märchen ab – auch wenn die Geschichte weder eine Spannung aufbaut noch mit besonderen Überraschungen glänzt.

LEBLOSES LEBEN

Das Abenteuer überzeugt dafür spielerisch auf ganzer Linie. Nur manchmal übertreiben es die Macher des deutschen Studios Silver Style mit der Dialogwüste. Nicht selten stehen Sie mehrere Minuten am Stück vor ein- und derselben Person und texten Sie ellenlang zu. An solchen Stellen kommt einem unfreiwillig das Sprichwort „Weniger ist mehr" in den Sinn. Anders verhält es sich mit der Zauberwelt: Da wäre mehr mehr gewesen! Durch statische Hintergründe und quasi festgewachsene Charaktere macht das Magie-Universum stellenweise einen detailarmen Eindruck. Apropos Universum: Mit nur etwa einem Dutzend Schauplätze ist *Simon the Sorcerer* kein gigantisches Abenteuer. Das schlägt sich auf die Spielzeit nieder. Nach etwa acht Stunden haben Sie die Zauberwelt gerettet – aber das ist immer noch mehr als etwa bei *Sam & Max*. Wer schwarzen Humor mag, den befriedigt Simons Zauberstab auf jeden Fall. Alexander Frank

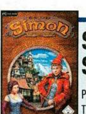
Info: www.simon-the-sorcerer.com



Bei dieser Aufgabe schleicht Simon (unten Mitte, roter Punkt) in der Draufsicht durch ein Haus.

ALEXANDER FRANK

Schon seit ich meinen kleinen Geschwistern die Schnürsenkel zusammengebunden oder unter dem Papierkram auf dem Tisch meiner Lehrerin einen ferngesteuerten Vibrator im Unterricht losgehen lassen habe, war mir klar: Wer brav ist, bekommt von den Eltern keine Schläge auf den Hinterkopf, hat dafür aber auch weniger Spaß am Leben. Deshalb mag ich Spiele wie *Chaos ist das halbe Leben*. Es ist nicht nur fies, sondern dank skurriler Charaktere wie einem Brückentroll bei Tarifverhandlungen schlichtweg einzigartig!



Simon the Sorcerer 4

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	22. Februar 2007
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Silver Style
VERTRIEB	RTL Enterprises/TGC
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,2 GHz, 512 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte, 2,8 GByte HD, Windows 98/2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ihren mächtigen Zauberstab schwingen Sie wie in den Vorgängern ganz allein.

PREIS/LEISTUNG	78%
GRAFIK	73%
SOUND	80%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nur wenige Schauplätze	- 7%
Geschichte nicht spannend erzählt	- 6%
Sterile Umgebung	- 4%
Teils langatmige Dialoge	- 2%

SEHR GUT
Lustiges Abenteuer mit typischem *Simon*-Flair. Durchdacht, logisch und sehr unterhaltsam.

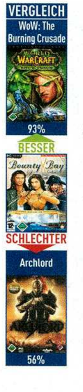
81% EINZELSPIELER

Eine Galeone aus Athen läuft den Heimathafen an. Im Hintergrund: diverse Handelsschiffe, die ebenfalls nach Athen wollen.

»Captain Long Dong Silver stand am Bug und freute sich auf den Landurlaub.«

BOUNTY BAY ONLINE

Nie mehr allein schiffen



Sie sind ungewaschen, unzivilisiert und neigen zum Alkoholismus? Dann haben wir zwei attraktive Jobangebote für Sie!

Mit diesen Voraussetzungen sind Sie wie geschaffen für einen Praktikantenjob bei PC ACTION oder eine noch glorreichere Karriere als Seefahrer bei *Bounty Bay Online*. Aber wenn wir Ihnen einen Rat geben dürfen: Entscheiden Sie sich lieber für das ungewöhnliche Online-Rollenspiel aus Asien. Dies ist zwar auch nicht ganz ohne Tücken, hat aber einen gewaltigen Vorteil: Sie müssen sich nicht mit diabolischen Vorgesetzten und mörderischen Produktionsphasen herumschlagen.

ICH RAFF NIX!

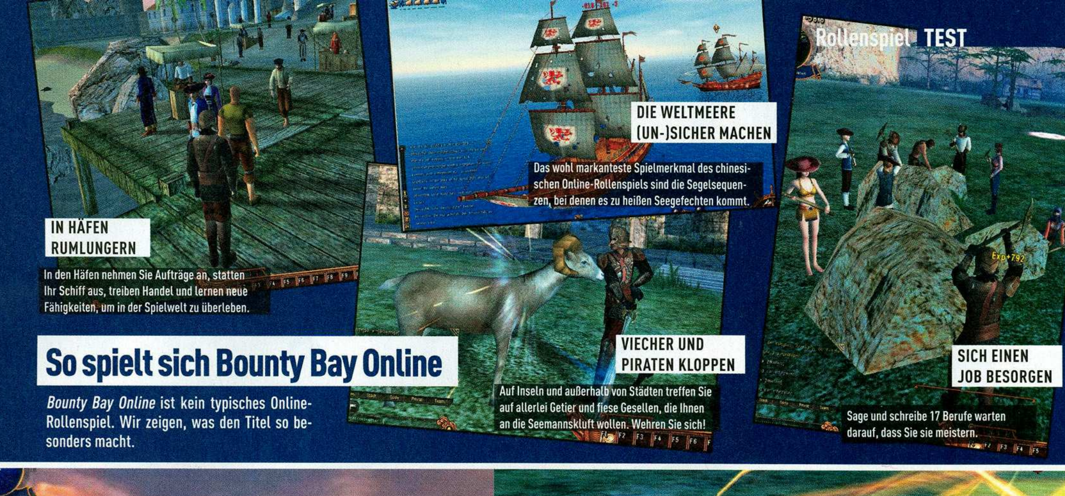
Wer beim Begriff „Online-Rollenspiel aus Asien" zusammengezuckt ist und spontan an das grottige *Archlord* denken musste, den können wir beruhigen. Zum einen stammt *Voyage Century* (so der Originaltitel des Spiels) aus China und nicht aus Korea, zum anderen ist *BBO* deutlich ausgereifter und auch für westliche Spielernaturen genießbar. Eine Gemeinsamkeit mit *Archlord* und anderen Online-Rollenspielen aus dem asiatischen Raum lässt sich aber nicht wegdiskutieren: Der Einstieg in die Seefahrerwelt gestaltet sich unglaublich zäh, fast schon einsteigerfeindlich. Nach einem wenig hilfreichen Tutorial mit einer ersten kurzen Seeschlacht finden Sie sich im Athen des 15. Jahrhunderts wieder, das den Ausgangspunkt für alle Abenteurer in *BBO* darstellt. Von diesem Punkt an wird es für Neulinge auf dem Online-Rollenspielsektor richtig unübersichtlich: Wo muss ich hin? Was soll ich zuerst tun? Wer andere Online-Rollenspiele kennt, findet sich ein wenig schneller zurecht, stellt sich aber dennoch die Frage, warum die Entwickler grundlegende Spielelemente und die Bedienung so kompliziert und unkomfortabel gelöst haben. Man bekommt fast den Eindruck, als wäre trotz des ganzen Geredes über Chinafarmer das in Sachen Einsteigerfreundlichkeit bemerkenswerte *World of Warcraft* spurlos an China vorübergegangen.

SOIRÉE AUF HOHER SEE

Genug gemotzt. *Bounty Bay Online* ist nämlich gar kein schlechtes Spiel, wenn man sich an die Spielmechanik gewöhnt hat. Aushängeschild sind die für ein Online-Rollenspiel äußerst ungewöhnlichen Segelpassagen. Haben Sie mit Ihrem anfänglich noch kleinen Schiffchen den Heimathafen verlassen, begeben Sie sich auf Erkundungsfahrt nach neuen Häfen, lösen eine von vielen Aufgaben auf See oder bekriegen sich mit anderen Online-Spielern und Computergegnern in packenden Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen. Die Steuerung könnte nicht einfacher sein: Per Rechtsklick der Maus bestimmen Sie, wohin Ihr Schiff segeln, mit der linken Maustaste, welches Ziel es angreifen soll. Erst später im Spiel kommen Spezialattacken hinzu, die den Schlachten etwas mehr strategischen Tiefgang verleihen. Selbiges gilt für die Kämpfe zu Lande. Auch hier lernen Sie erst nach etlichen Kämpfen Spezialangriffe. Die Entwickler haben auch die Point-&-Click-Steuerung aus dem Segelteil übernommen, was bei „WASD"-Jüngern für Schreikämpfe sorgen dürfte. Da ist es fast schon ein Glück, dass Kämpfe ziemlich gemächlich ablaufen und überhaupt keine hektischen Aktionen erfordern.

SPIEL MIT STARKEM CHARAKTER

Was Charakterentwicklung, Aufgabensystem und Handel angeht, haben die Entwickler ein paar sehr eigenwillige Entscheidungen getroffen. Das fängt bei der Charaktererstellung an. Sie haben zwar die Wahl zwischen vier Klassen (Krieger, Händlerin, Entdecker, Seefahrerin), großartige Unterschiede zwischen diesen gibt es aber nicht. Alle beginnen mit exakt denselben Hauptfähigkeiten: Navigieren, Redegewandtheit, Seeschlacht und Muskelkraft. Während man bei *WoW* Erfahrungspunkte sammelt,



So spielt sich Bounty Bay Online

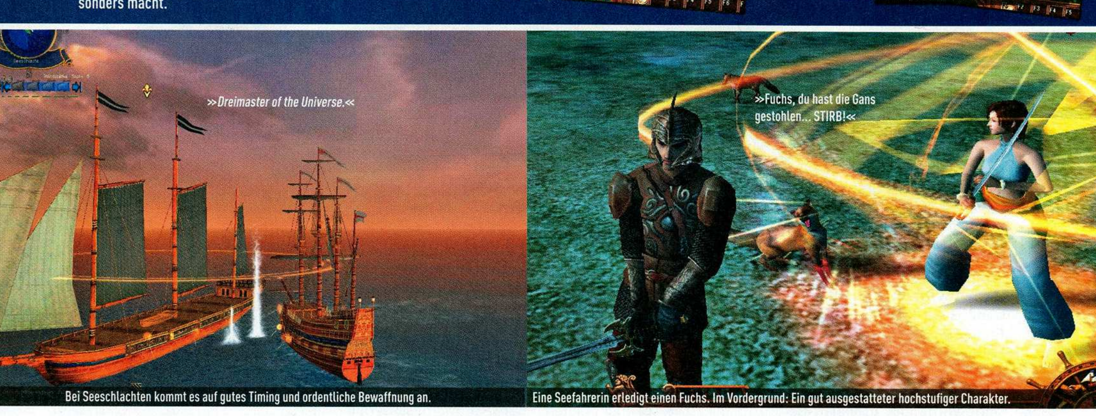
Bounty Bay Online ist kein typisches Online-Rollenspiel. Wir zeigen, was den Titel so besonders macht.

IN HÄFEN RUMLUNGERN
In den Häfen nehmen Sie Aufträge an, statten Ihr Schiff aus, treiben Handel und lernen neue Fähigkeiten, um in der Spielwelt zu überleben.

DIE WELTMEERE (UN-)SICHER MACHEN
Das wohl markanteste Spielmerkmal des chinesischen Online-Rollenspiels sind die Segelsequenzen, bei denen es zu heißen Seegefechten kommt.

VIECHER UND PIRATEN KLOPPEN
Auf Inseln und außerhalb von Städten treffen Sie auf allerlei Getier und fiese Gesellen, die Ihnen an die Seemannskluft wollen. Wehren Sie sich!

SICH EINEN JOB BESORGEN
Sage und schreibe 17 Berufe warten darauf, dass Sie sie meistern.



Bei Seeschlachten kommt es auf gutes Timing und ordentliche Bewaffnung an.

Eine Seefahrerin erledigt einen Fuchs. Im Vordergrund: Ein gut ausgestatteter hochstufiger Charakter.

indem man Aufgaben löst oder Monster tötet, erhalten Sie bei *Bounty Bay Online* buchstäblich für jede Aktion Punkte in der entsprechenden Fähigkeit. Jeder erfolgreiche Schwerthieb, ja sogar jede geschipperte Seemeile wirkt sich aus. An Aufgaben hält *Bounty Bay Online* ein breites Spektrum für Sie bereit, wobei vor allem die Entdeckungsmissionen besondere Beachtung verdienen. Hier gilt es beispielsweise, berühmte Bauwerke oder neue Tierarten in der Welt zu finden. Über 1.600 dieser Entdeckungen sind im Spiel versteckt und jede einzelne bringt Ihnen Ansehen und Reichtum. Ebenfalls erwähnenswert ist das dynamische Wirtschaftssystem, bei dem Angebot und Nachfrage das Tagesgeschäft bestimmen. Was in Beirut gerade verramscht wird, ist in Tripolis vielleicht der letzte Schrei. Wer sich hier ein wenig hineinfuchst, kann in kürzester Zeit ein Vermögen machen und sich alles leisten, was das 15. Jahrhundert zu bieten hatte.

AHOI, FEHLER VORAUS!

Bei allem Lob für die erfrischend andere Spielmechanik, müssen wir aber doch noch ein wenig Kritik loswerden. *Bounty Bay* ist, verglichen mit aktuellen Konkurrenztiteln, schlichtweg hässlich. Lediglich die Segelsequenzen sehen einigermaßen gut aus. Ebenfalls nervig: Das Spiel ist zwar mittlerweile im Handel, weist aber noch unheimlich viele kleine Fehler und Ungereimtheiten auf, die den Spielspaß drücken. Wolfgang Fischer

Info: www.bountybay.de



Auf offener See ist die Gefahr eines Angriffs durch andere Spieler sehr hoch.

WOLFGANG FISCHER

Gut zwei Stunden hat es gedauert, bis der Spielspaßfunke von *Bounty Bay* auf mich übergesprungen ist. Und ganz ehrlich, ich war mehrmals kurz davor, aufzuhören. Der Anfang ist frustrierend und die zahlreichen Bugs, die selbst in der fertigen Verkaufsversion noch zu finden sind, sorgen ebenfalls nicht für Hochstimmung. Dennoch kann ich Ihnen nur raten: Halten Sie durch, es lohnt sich. Denn trotz aller Fehler versprüht *Bounty Bay Online* einen rauen Charme, dem man sich nur schwer entziehen kann.

Bounty Bay Online

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	22. Februar 2007
GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Snail Games/Yusho GmbH
VERTRIEB	Frogster Interactive
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,2 GHz, Grafikkarte mit 64 MByte, 128 MByte RAM, 2,5 GByte HD

ABONNEMENT-KONDITIONEN
Ein Monat: 9,99 Euro; drei Monate: 27,49 Euro; sechs Monate: 49,99 Euro

PREIS/LEISTUNG	73%
GRAFIK	59%
SOUND	60%
STEUERUNG	59%
EINZELSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Wenig einsteigerfreundlich	-10%
Unzureichende Erklärung der zentralen Spielmerkmale	- 8%
Zu viele Programmfehler	- 6%
Unvollständige Übelsetzung, teils immel noch chinesische Sprache	- 5%

GUT
Gutes Online-Rollenspiel mit interessantem Szenario – aber nicht frei von Fehlern.

71%
MEHRSPIELER

»Macht gerade Karriere: Monica Lewinsky (nicht im Bild).«

Das neue Abenteuer führt Sam und Max (links) in die Zentrale der Macht: nach Amerika ins Weiße Haus.

SAM & MAX: ABE LINCOLN MUST DIE!

Hundstage

DENNIS BLUMENTHAL

Man sollte erwarten, dass es einen in den Wahnsinn treibt, jeden Monat aufs Neue einen Test über *Sam & Max* zu schreiben (oder lesen zu müssen, Gruß an Herrn Fränkel). Tut es tatsächlich. Ich komme mir vor wie der gute Sisyphos. Jedes Mal, wenn ich kurz davor bin, eine Episode von *Sam & Max* zu beenden, kommt auch schon die E-Mail mit den Zugangsdaten für die nächste. Verstehen Sie mich nicht falsch – ich amüsiere mich jedes Mal köstlich. Die neue Episode ist die bisher beste, weiter so!



Und wieder einen Monat überlebt ... Wozu quälen wir uns überhaupt durchs Leben? Ganz klar: für die neue Episode von *Sam & Max*!
Eine Sache gleich vorweg – das neue Point&Click-Abenteuer von Sam und Max toppt seine Vorgänger in vielen Bereichen. Vor allem Ihre Lachmuskeln werden noch stärker beansprucht, als es bisher ohnehin schon der Fall war. Auch was die Handlung betrifft, gilt nun das Motto: Nicht kleckern – klotzen! Dieses Mal legt sich die selbsternannte Freelance Police (freiberufliche Polizei) nämlich mit dem Präsidenten der Vereinigten Staaten an! Ohne zu viel verraten zu wollen: Hase Max kandidiert im Verlauf der Geschichte höchstselbst als US-Präsident – gegen keinen Geringeren als den wieder zum Leben erweckten Abraham „Abe" Lincoln (1809 – 1865, 16. US-Präsident)!

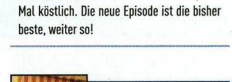
EIN WENIG SPASS MUSS SEIN

Es beginnt wie immer mit dem Anruf des Polizeichefs. Sam und Max erlauben sich zuvor jedoch einen Streich mit ihm. Sie zeigen einem Käfer – der gleichzeitig ein Aufnahmegerät ist – eine Szene aus *Der Exorzist*. Die beiden halten das Insekt ans Telefon und der Polizeichef hört die düsteren Schreie eines Besessenen. Solche Späße ist er Gott sei Dank vom chaotischen Duo mittlerweile gewöhnt. Das Problem, mit dem der werte Herr diesmal an die beiden herantritt, ist eine ganze Nummer größer als bisher. Der politische Führer der Weltpolizei ist scheinbar verrückt geworden und erlässt andauernd irrsinnige Gesetze. Klingt irgendwie vertraut, meinen Sie? Stimmt. Immerhin ist es zum Beispiel in Chicago verboten zu fischen, solange man auf dem Hals einer Giraffe sitzt (kein Witz!).

WER HÄTT'S GEDACHT?!

Abe Lincoln Must Die! ist ein Point&Click-Adventure im klassischen Sinne, mit dem serientypischen schwarzen Humor, durchgeknallten Charakteren und vielen (nicht immer fordernden) Rätseln. Neben dem gewaltbesessenen Hasen Max und Hund Sam sind der paranoide Ladenbesitzer Bosco – diesmal als Russe Boscovorski – und die notorische Jobwechslerin Sybil, mittlerweile Chefin einer Partnervermittlungsagentur, ebenso wieder dabei wie Hugh Bliss, der seltsame Magier. Geneigte Abenteurer haben mit dem Spiel gewohntermaßen rund zweieinhalb Stunden Spaß, legen dafür umgerechnet knapp sieben Euro auf die virtuelle Ladentheke. Das Spiel ist nur online und ausschließlich auf Englisch bei Entwickler Telltale Games erhältlich. Dennis Blumenthal

Info: www.telltalegames.com



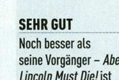
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!

PREIS	Ca. € 7,-
TERMIN	8. März 2007
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Telltale Games
VERTRIEB	Telltale Games
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MByte RAM, WinXP, 220MByte HD, Internetzugang für den Download des Spiels

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wie immer bei *Sam & Max* sind Sie auch hier auf sich allein gestellt.

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	82%
SOUND	84%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	–
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Rätsel meist nicht sehr fordernd	- 5%
Wenig Schauplätze	- 5%
Wenig Charaktere	- 3%
Einige recycelte Dialoge	- 2%


SEHR GUT
Noch besser als seine Vorgänger – *Abe Lincoln Must Die!* ist Unterhaltung pur!



»Nicht zu unterschätzen: Wespenstiche.«

Ladenbesitzer Bosco hat sich diesmal als Russe verkleidet.



»Die Ameise hatte eine Fahne.«

Hauptschauplatz der aktuellen Episode ist das Weiße Haus samt Vorgarten.



Mit einer Säge erledigen wir eine Drohne.

Im Laufe des Spiels bauen Sie Ihre Basis aus.



Bei einer Erkundungsmission trifft unsere kleine Gruppe auf feindliche Drohnen und anderes Gerät.

UFO: AFTERLIGHT

Neuer Blitz-Krieg

Was macht ein Virus, wenn sein Wirt tot ist? Genau – er zieht zum nächsten. Exakt das machen auch Sie in *Afterlight*: ab zum Mars!

Zeitlich spielt der neue Teil nach *UFO: Aftermath* und parallel zu *Aftershock*. Geschlagen von Außerirdischen, zieht die Menschheit von der Erde auf den Roten Planeten. Wir verzichten auf einen Witz mit Schokoriegeln: Es gilt, eine Station auf dem Twix, nein, Mars zu leiten. Dabei geht es natürlich nicht immer so friedlich zu wie einst bei Mutter Teresa unter der Bettdecke.

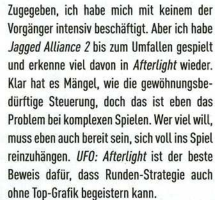
ALLES AUSSER IRDISCH

Gegen Ihren Feind, die unbarmherzigen Aliens, ziehen Sie in bester *UFO*-Manier in den Krieg. Sie erobern Gebiet für Gebiet auf der strategischen Karte, ähnlich wie in den Runden-Strategie-Klassikern *Jagged Alliance 1* und *2*. Die sehr taktischen Kämpfe tragen Sie rundenbasiert in einer, na ja, nennen wir es mal antiquierten 3D-Grafik aus. Aber spätestens seit Forest Whitaker dieses Jahr den Oscar für die Hauptrolle in *Der letzte König von Schottland - In den Fängen der Macht* bekommen hat, wissen wir: Optik ist nicht alles. *Afterlight* sieht wirklich nicht gut aus, aber anderes hatten die Entwickler nicht im Sinn, mutmaßen wir. Auch die Sprachausgabe ist durchwachsen, geht aber als erträglich durch. Irgendetwas bleibt meist auf der Strecke, wenn Entwickler ein komplexes Runden-Strategiespiel basteln, das den Spieler durch viele Optionen und intensive Atmosphäre begeistern soll – die Zielvorgabe haben Altar Games erfüllt.

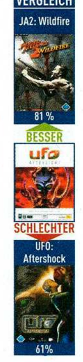
ORIENTIERUNGSPROBLEME

Größtes Manko ist die verschachtelte Menüführung. Zu Beginn fühlt sich der Spieler orientierungslos wie unsere neue Praktikantin beim Begrüßungs-Gangbang. Lässt man sich aber drauf ein und die endlosen Tipps über sich ergehen, kommt die Sache bald ins Rollen. Im Spielverlauf trifft man diplomatische Entscheidungen, erforscht neue Technik, mit denen man den Mars in eine erdähnliche Landschaft verwandeln kann und baut seine Kolonie weiter aus. Dabei gilt es auch, auf Überlebenswichtiges wie die Wasserversorgung zu achten. Alles in allem kommt uns *UFO: Afterlight* vor wie ein durchaus gelungenes *Jagged Alliance*, nur spielt es eben auf dem Mars. Dennis Blumenthal

Info: www.altargames.com


DENNIS BLUMENTHAL

Zugegeben, ich habe mich mit keinem der Vorgänger intensiv beschäftigt. Aber ich habe *Jagged Alliance 2* bis zum Umfallen gespielt und erkenne viel davon in *Afterlight* wieder. Klar hat es Mängel, wie die gewöhnungsbedürftige Steuerung, doch das ist eben das Problem bei komplexen Spielen. Wer viel will, muss eben auch bereit sein, sich voll ins Spiel reinzuhängen. *UFO: Afterlight* ist der beste Beweis dafür, dass Runden-Strategie auch ohne Top-Grafik begeistern kann.





UFO: Afterlight

PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	1. März 2007
GENRE	Runden-Strategie
ENTWICKLER	Altar Games
VERTRIEB	Morphicon
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, Nvidia 5700 oder Ati 9500, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wie bei Spielen dieses Genres üblich, gilt auch hier: Es kann nur einen geben!

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	58%
SOUND	73%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nicht einsteigerfreundlich	-10%
Langatmiger Spielaufbau	- 8%
Auf Dauer etwas trist	- 5%
KI-Aussetzer	- 2%

GUT
Unterhaltsames Strategiespiel mit gelungener Atmosphäre. Für Fans der Serie in Ordnung.



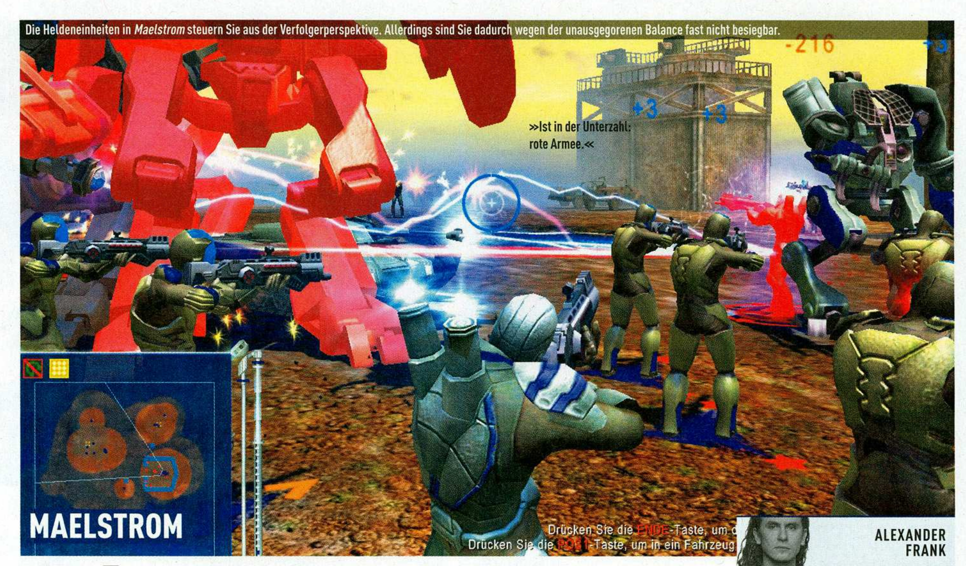


In der Strategie-Ansicht verwalten und erobern Sie Territorien.



Im rundenbasierten Kampf steuern Sie Ihre Gruppe durch die feindlichen Gebiete.

Die Heldeneinheiten in *Maelstrom* steuern Sie aus der Verfolgerperspektive. Allerdings sind Sie dadurch wegen der unausgegorenen Balance fast nicht besiegbar.



Krieg der Welten

ALEXANDER FRANK

Nette Ideen hat das Spiel ja, versemmelt sie aber kräftig. Es gibt Helden mit Spezialfähigkeiten, die ich aus der Verfolgerperspektive steuern kann. Damit besiege ich aber selbst Metall-Titanen mit Hochhaus-Maßen. Wo bleibt da die Balance? Mit Terraforming schaffe ich neue Wege – aber total umständlich und zeitintensiv. Wo bleibt der Spielfluss? Das Szenario und einige Zwischensequenzen gefallen mir ganz gut, aber sonst bleibt *Maelstrom* nur Durchschnittsware.

VERGLEICH

War Front: Turning Point 78%

BESSER

Maelstrom

SCHLECHTER

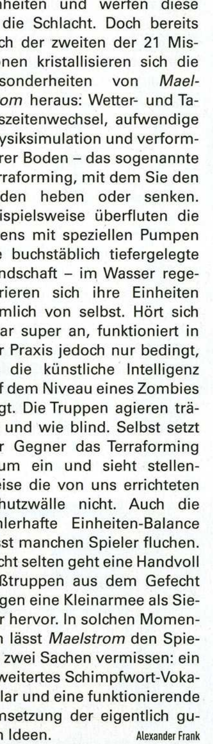
Perimeter 69% (abgew.)

Menschen gegen Menschen gegen Aliens. Im Echtzeit-Strategiespiel *Maelstrom* der russischen Studios KDV Games geht's rauf und runter.

Selbstzerstörung liegt wohl in der Natur der Menschen. Erst beuten sie den eigenen Planeten aus, vernichten Rohstoffe und verschmutzen die Umwelt. Und dann beschleunigen sie den eigenen Untergang mit atomaren Waffen. *Maelstrom* spinnt diese Realität in einem fiktiven Echtzeit-Strategie-Szenario fort. Nach einem nuklearen Super-GAU reißt ein Konzern die letzten Erdressourcen an sich. Eine Gruppe Aufständischer will dem Riesenunternehmen einen Riegel vorschieben und stellt sich tapfer dem Kampf gegen die High-Tech-Armee. Währenddessen nimmt die Alienrasse Hai-Genti ungestört die Erde ein – schließlich sind die Menschen bis an die Ohren mit ihrem eigenen Konflikt beschäftigt. Chaos pur!

REINE FORMSACHE

Im Kern spielt sich *Maelstrom* wie ein klassischer Strategietitel. Aufseiten der Aufständischen, des Konzerns oder der Außerirdischen ziehen Sie in der isometrischen Perspektive



Gebäude hoch, produzieren Einheiten und werfen diese in die Schlacht. Doch bereits nach der zweiten der 21 Missionen kristallisieren sich die Besonderheiten von *Maelstrom* heraus: Wetter- und Tageszeitenwechsel, aufwendige Physiksimulation und verformbarer Boden – das sogenannte Terraforming, mit dem Sie den Boden heben oder senken. Beispielsweise überfluten die Aliens mit speziellen Pumpen die buchstäblich tiefergelegte Landschaft – im Wasser regenerieren sich ihre Einheiten nämlich von selbst. Hört sich zwar super an, funktioniert in der Praxis jedoch nur bedingt, da die künstliche Intelligenz auf dem Niveau eines Zombies liegt. Die Truppen agieren träge und wie blind. Selbst setzt der Gegner das Terraforming kaum ein und sieht stellenweise die von uns errichteten Schutzwälle nicht. Auch die fehlerhafte Einheiten-Balance lässt manchen Spieler fluchen. Nicht selten geht eine Handvoll Fußtruppen aus dem Gefecht gegen eine Kleinarmee als Sieger hervor. In solchen Momenten lässt *Maelstrom* den Spieler zwei Sachen vermissen: ein erweitertes Schimpfwort-Vokabular und eine funktionierende Umsetzung der eigentlich guten Ideen. Alexander Frank

Info: www.codemasters.de/maelstrom



Die Bauten der Alienrasse Hai-Genti sind organisch und die Animationen dieser lebenden Fabriken und Generatoren wirken im Spiel sehr geschmeidig.

Maelstrom

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	13. Februar 2007
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	KDV Games
VERTRIEB	Codemasters
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS

2,4 GHz, 512 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte, 4,5 GByte HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Bis zu sechs Zukunftskämpfer toben sich auf 14 Mehrspieler-Karten aus.

PREIS/LEISTUNG	60%
GRAFIK	71%
SOUND	78%
STEUERUNG	72%
MEHRSPIELER	74%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Schlechte Einheitenbalance	-11%
Mäßige künstliche Intelligenz	- 9%
Teils öde Zwischensequenzen	- 5%
Terraforming erst spät verfügbar	- 3%
Viele eintönige Missionen	- 2%

=

BEFRIEDIGEND

Gute Ansätze verkommen dank mäßiger Umsetzung zu Standardkost.



EINZELSPIELER



*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

www.mobileunlimited.de

TOM CLANCY'S

Rainbow Six® Vegas

Das Schicksal von Vegas liegt in Ihren Händen.
Sind Sie bereit?

Sende:
ULTC + Game-Code
an 81130*
Beispiel: **ULTC 24**

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

GAME-CODE: **24**

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800;
Motorola E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x
SLVR: L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600
Nokia: 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 6020 6030 6100 6111 6131 6230 6230i 6233 6234 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 N70
Samsung: D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E720 E800 E810 E860v E900
Siemens: C65 C75 CX65 M65 S65
Sony Ericsson: F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600

Gangstar: Crime City™



GAME-CODE: **21**

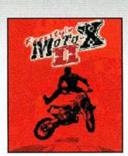


Das ultimative Gangster-Erlebnis auf Ihrem Handy, mit unglaublicher Bewegungs- und Handlungsfreiheit!

Kompatible Handys:
LG: C: 3310 3320 3380 KG 800; **Motorola:** E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600; **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6230 6230i 6233 6234 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650) N7; **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900; **Siemens:** C65 C75 CX65 M65 S65;
Sony Ericsson: F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

Freestyle Moto-X 2

GAME-CODE: **15**



Die City-Edition. Massive Tricks auf unterschiedlichsten Geländen in atemberaubenden Städten.

Kompatible Handys:
Motorola E398 RAZR V3 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 V620 V635 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 6020 6030 6100 6220 6230 6230i 6260 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7610 7650 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** C65 C75 CX65 M65 S65 **Sony Ericsson:** F500i K300i K500i K600i K700(i) K750i T610 T630 V630i V800 W800i Z1010 Z600
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

Hold'em Online



GAME-CODE: **16**

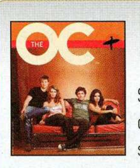


Hold'em like no other! Spielen Sie mit Ihren Freunden online und es zeigt sich, wer das beste Pokerface hat.

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 **Motorola** E398 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 V620 V635 **Nokia:** 3100 3120 3220 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N-Gage (QD) N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** C65 C75 CX65 CX70 CX75 M65 S65 S75 **Sony Ericsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z1010 Z520i Z600
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

The O.C., California

GAME-CODE: **23**



Steigen Sie zum Hauptdarsteller auf! Tauchen Sie in die Atmosphäre von *The O.C., California* und in die sich dort abspielenden Geschichten ein.

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800; **Motorola** E398 KRAZR-K1 PEBL V6 RAZR V3 RAZR V3i RAZR V3x SLVR L2 SLVR L6 SLVR L7 V220 V300 V360 V400 V500 V525 V550 V600 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** C65 C75 CX65 M65 S65
Sony Ericsson: F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600
Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar

»Unbequem: Flußbett«

Mit einem großen Aufgebot an Infanterie-Truppen und Mech-Einheiten ziehen wir durch das Show-Gelände.

THE SHOW

Jetzt ist Showtime!



Menschen zur Unterhaltung und Ablenkung sterben lassen, ist ein alter Trick der Römer. In *The Show* wärmt man diese Idee wieder auf.

Die Geschichte von *The Show* ist schnell erzählt: Der Staat Kalifornien hat die Schnauze voll vom Rest der USA und macht sich nach einem blutigen Bürgerkrieg selbstständig. Zur Führung der neuen Nation fühlt sich ein Mann namens Lou Baxter auserkoren. Als erbarmungsloser Diktator lässt er jeden Regime-Gegner gefangen nehmen. Die Häftlinge müssen in einer menschenverachtenden TV-Sendung, The Show betitelt, ums Überleben kämpfen. Dies geschieht auf einer kleinen Insel, die mit Hightech-Geräten ausgerüstet ist und jede Landschaft künstlich generieren kann. Wie der Film *Running Man* (nach dem Buch, das Stephen King unter dem Pseudonym Richard Bachman schrieb) greift *The Show* das Prinzip Panem et Circenses (Brot und Spiele) aus dem alten Rom auf und überträgt es auf die Zukunft. Sehr fein!

SPIEL IHM DIE SHOW!

Wie erwähnt: Kalifornien ist unabhängig. Somit hat die USA einen Stern weniger auf der Flagge. Der Präsident will das ändern. Hier wird *The Show* etwas unrealistisch. Anstatt – wie es wohl in Wirklichkeit wäre – einfach das Land mit Wellen von Soldaten zu „demokratisieren", schickt der Präsident einen Mann um die Show zu infiltrieren. Ohne diese verliert Baxter nämlich die Macht.

KLASSISCHE MISCHUNG

Kommen wir zum eigentlichen Spiel. *The Show* ist ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel – und irgendwie auch nicht. Sie beginnen mit einer Basis, bauen diese aus, rekrutieren Truppen und greifen damit Ihren Gegner an. Zudem können Sie – ähnlich wie in *Dawn of War* oder *Praetorians* – auf der Karte verteilte Außenposten einnehmen. So weit, so klassisch. Damit Sie Ihren Gegner besiegen können, töten Sie entweder den Anführer oder zerstören seine Basis. Dafür gilt es aber zunächst, eine lückenlose Kette von Außenposten von Ihrer Basis bis zu der des Gegners zu erobern, sonst bekommen Sie es nicht hin. Dieses Spielprinzip kennt man bereits aus dem Power-Struggle-Modus von *Unreal Tournament 2004*. Das Spielgefühl erinnerte uns an den Klassiker *Z* von den Bitmap Brothers. Ebenso wie bei *Z* sind Sie auch bei *The Show* gut beschäftigt: Ständig produzieren Sie Einheiten, kommandieren herum oder planen den nächsten Schritt in Richtung der feindlichen Basis. Jederzeit rechnen Sie dabei mit einem Angriff auf einen Ihrer wertvollen Außenposten. Die produzieren übrigens konstant Ressourcen – daraus folgt: je mehr Außenposten, desto mehr Kohle, je mehr Kohle, desto mehr Einheiten. Comprende?

DA GEHT DOCH MEHR!

Wie sich das für ein Strategiespiel gehört, besitzen Sie auch in *The Show* die Möglichkeit, Ihre Einheiten zu verbessern.

»Miserable Neuauflage: Pacman 3D.«

In jeder Mission besteht die Möglichkeit, in Forschungseinrichtungen einzudringen, um neue Technik zu stehlen. Hier überwältigen wir das Sicherheitspersonal.

»Schnell, besorgt es ihnen – die sind vom anderen Ufer!«

An einem Flussübergang treffen wir auf feindlichen Widerstand. Wegen unserer verbesserten Waffen (grün) haben die Gegner aber keine Chance.

»Macht mit seinem Bruder einen drauf: Johnnies Walker.«

Mit einer Übermacht an Infanterie und zwei Mechs überrennen wir einen gegnerischen Trupp (rechts oben) von Infanteristen.

Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres müssen Sie sich die Veredelungen aber erst verdienen. Die einzige Kontaktperson bei Ihrer Undercover-Mission ist eine attraktive Technikerin, die den Ablauf der Show überwacht. Sie kennt auf der Insel sämtliche Eingänge zu den Forschungseinrichtungen. Dort dringen Sie mit kleinen Infanterie-Trupps ein, überwältigen die Sicherheitskräfte und stehlen nützliche Verbesserungen, etwa Pläne für stärkere Waffen oder Panzerung für Ihre Einheiten. Eine gelungene Abwechslung! Auch gelungen ist den Entwicklern die Atmosphäre. Immer wieder schwirren Kameras um Ihre Einheiten, Werbe-Sonden projizieren Reklame auf die Erde oder Lou Baxter schaltet sich ein und kommentiert bissig das Spielgeschehen. Zwischen den Missionen unterrichten Zwischensequenzen den Spieler über den Fortgang der Story. Dabei kommen Sie in den Genuss wunderbar ironischer Werbe-Einblendungen, die endgültig den Eindruck erwecken, tatsächlich eine Fernsehsendung Ende des 21. Jahrhunderts zu verfolgen. Das Einzige, was wir an *The Show* wahrlich zu bemängeln haben, ist die geringe Komplexität. Der Spielumfang ist mit 15 Missionen ebenfalls recht mager. Bedenkt man jedoch den Preis von gerade mal 30 Euro, kann man nur sagen: There's no business like *Show*-business (Kein Geschäft ist wie das *Show*-Geschäft)! Dennis Blumenthal

Info: www.the-show.de



Häufig projizieren Sonden (unten links) aufdringliche Werbebanner an den Ort des Geschehens.



Nach den Informationen, die uns bisher vorlagen, habe ich auf ein schnelles,einfaches Strategiespiel gehofft, das trotzdem taktisches Denken verlangt. *The Show* hat mich nicht enttäuscht. Wenn sich in einer Zwischensequenz ein Champion der Show mit Werbe-Lächeln und aufgerichteten Daumen Freedom-Cola in den Hals kippt, muss man unwillkürlich grinsen. *The Show* ist ein gutes und unkompliziertes Strategiespiel. Besonders für Mehrspieler-Fans könnte es sich zu einem echten Dauerbrenner entwickeln.

The Show

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	23. Februar 2007
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Sixteen Tons
VERTRIEB	Take 2
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 2,9 GByte HD, DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte mit 128 MByte RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zehn mitgelieferte Mehrspielerkarten für bis zu vier Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	80%
SOUND	78%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	82%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Kaum Abwechslung	-10%
Wenige Teams	- 5%
(Seltene) KI-Aussetzer	- 3%
Wenig Karten	- 3%

GUT



Komfortables und actionreiches Strategiespiel mit interessanter Story!

Mit dem schnittigen Ferrari Enzo düsen wir durch Hawaii und fahren schon mal auf dem Bürgersteig, um schneller voranzukommen.

»Mittlerweile tiefergelegt: Lolos Ferrari.«

TEST DRIVE UNLIMITED

Einfallsinsel



Vergangenen Monat konnten wir Ihnen nur einen Beta-Test bieten, jetzt funktioniert endlich der Mehrspieler-Modus des innovativen Rennspiels.

„Können Sie mich mitnehmen? Es ist so heiß, dass ich bald zerfließe!", fleht uns das virtuelle Topmodel von der Straßenecke an. Wir sitzen in unserem Lamborghini Gallardo, einem der exquisitesten Sportwagen der Welt, lassen das wohlgeformte Weib auf dem Beifahrersitz Platz nehmen und drücken aufs Gaspedal der italienischen Edelkarosse. Die Reifen quietschen, elegant rasen wir in den Gegenverkehr, um im letzten Moment einem Streifenwagen der hawaiianischen Polizei auszuweichen. Die Gesetzeshüter bleiben locker, auch als wir mit einem sauberen Drift an einem Stoppschild vorbeirauschen. Unserer Begleitung gefällt's. Am Zielort angekommen, steckt sie uns lächelnd ihre Telefonnummer zu, kurz darauf machen wir uns schon auf die Suche nach der nächsten Dame, die nach dem Shoppen zu müde ist, um nach Hause zu laufen. In *Test Drive Unlimited* verbringen wir einen wunderbaren virtuellen Urlaub. Endlich fehlerfrei und mit menschlichen Mitspielern.

MACH URLAUB!

Erstmals durften wir uns in den Online-Modus von *Test Drive Unlimited* (*TDU*) stürzen und gegen echte Mitstreiter Rennen fahren, statt nur computergesteuerte Heinis herauszufordern. Das Rennspiel aus dem Hause Eden Studios versprüht auch im Mehrspielermodus eine entspannte Spielatmosphäre. Das Programm zwingt Sie zu nichts. Falls Sie gerade Bock haben, von einem Ende der Hawaii-Insel zum anderen zu düsen, machen Sie das einfach. Dass dies bei einem virtuellen Straßennetz von 1.600 Kilometern keine kurze Angelegenheit ist, sollte Ihnen aber klar sein. Dürfen Sie in anderen Renntiteln auf ein paar Dutzend Strecken Ihre Kreise drehen, gestalten Sie in *TDU* Ihre eigenen Rennparcours, indem Sie auf der praktischen Hawaii-Karte Start- und Endpunkt festlegen. Davor einen Mitspieler herausfordern und schon beginnt eine rasante Reise durch die hübsch gestaltete Trauminsel. Grafisch übertrifft die PC-Version die seit September erhältliche Xbox-360-Fassung: Durch die höhere Auflösung sehen die Karossen und die Umgebung mit ihren zahlreichen Details, zum Beispiel vorbeifliegenden Vögeln oder fallenden Blättern, einfach schärfer und hübscher aus.

ANGEBEN UND NEHMEN

TDU ist vollgepackt mit Miniaufträgen, die Sie sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus absolvieren dürfen. Neben dem anfangs erwähnten Taxiservice für Frauen können Sie beim Ablieferungsmodus massig Kohle verdienen. Dabei bieten Sie beispielsweise einem reichen Sack an, seinen unverschämt gut aussehenden Ferrari Enzo ans andere Ende der Stadt zu manövrieren, ohne einen Kratzer auf dem Pixellack zu hinterlassen. Diese Missionen sind verdammt lang, bringen aber schon mal 80.000 Flocken, falls Ihnen kein Fauxpas passiert. Fahren Sie nämlich nur für einen Moment auf eine Wiese oder lassen sich von einem etwas dümmlichen KI-Fahrer streifen, gehen schon wertvolle Moneten flöten. Flüssig zu sein gehört aber zum guten Ton in *TDU*. Schließlich geht es im Online-Modus hauptsächlich darum anzugeben. Auch wenn Sie in Wirklichkeit Hartz IV beziehen, dürfen Sie sich bei einem entsprechenden Kontostand auf Pixel-Hawaii ein Luxus-Anwesen leisten, Ihren Charakter schick kleiden



Eine nette Verkäuferin im Audi-Haus vertickt Ihnen einen Neuwagen.



Die Innenansicht des Ferraris ist detailliert gestaltet. Hier rasen wir gerade mit fast 240 Sachen an der Polizei vorbei.



Mit dieser dicken PS-Schleuder rasen wir in den Gegenverkehr. Glücklicherweise ist die Polizei nicht in Sicht.

und mit einem riesigen Fuhrpark auf dicke Hose machen.

EASY RIDER

Sie denken wohl, dass sich *TDU* lediglich an Freunde von PS-Schleudern auf vier Rädern richtet. Die Eden Studios haben jedoch auch ein Herz für Zweiräder. Nach einiger Zeit dürfen Sie Ihren Charakter auf Motorräder setzen. Auch hier geben Sie vor menschlichen Mitspielern an, was das Zeug hält. Wenn Sie nämlich mit Tempo 200 auf einem Rad an einem Sportwagen vorbeibrausen, könnte dessen Fahrer dies als Herausforderung zu einem Duell verstehen.

SAUBERE ARBEIT

Die Fehler aus den Vorabversionen, die uns Anfang des Jahres zur Verfügung standen, wurden zum Glück beseitigt. Schrieb damals noch die Polizei Strafzettel mit Nullbetrag aus, hat jetzt alles wieder seine Ordnung. Auch der Gegenverkehr, der schon mal ziemlich knapp vor unserer Motorhaube aus dem Nichts auftauchte, ist nun aus der Entfernung klar und deutlich zu erkennen. Löblich! *TDU* hat sich, wie wir gehofft hatten, zu einer Art *World of Warcraft* für Rennspielanhänger gemausert. Lukasz Ciszewski

Info: www.testdriveunlimited.de



In den Minispielchen holen Sie Topmodels ab und bringen sie zum Zielort.

Volle Packung

So loben wir uns das: Atari belohnt PC-Benutzer für die Wartezeit.



Die Xbox-360-Fassung von *Test Drive Unlimited* gibt es bereits über ein halbes Jahr. Vertrieb Atari hält für die PC-Gemeinde als kleine Entschädigung für die lange Wartezeit eine Belohnung parat: *TDU* erscheint nämlich in der ersten Auflage als schicke Stahlbox-Edition, inklusive einer detaillierten Karte der virtuellen Hawaii-Insel. Damit verlieren Sie nie die Übersicht. Nicht lange fackeln – zugreifen!



LUKASZ CISZEWSKI

Test Drive Unlimited könnte auch *Genausostelle-ich-mir-mein-Leben-nach-einem-Lottogewinn-vor-Racing 2007* heißen. In heißen PS-Schleudern entspannt unter der Sonne Hawaiis herumkurven, Rennen fahren und gelegentlich scharfe Schnitten von A nach B kutschieren – ein Traum! Wie zu erwarten war, sorgt der fabelhafte Mehrspielermodus für deutlich mehr Motivation als der Soloteil. *TDU* ist der Kracher geworden, den die Rennspielgemeinde gebraucht hat. Respekt, Eden Studios!

Test Drive: Unlimited

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	1. März 2007
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Eden Studios
VERTRIEB	Atari
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

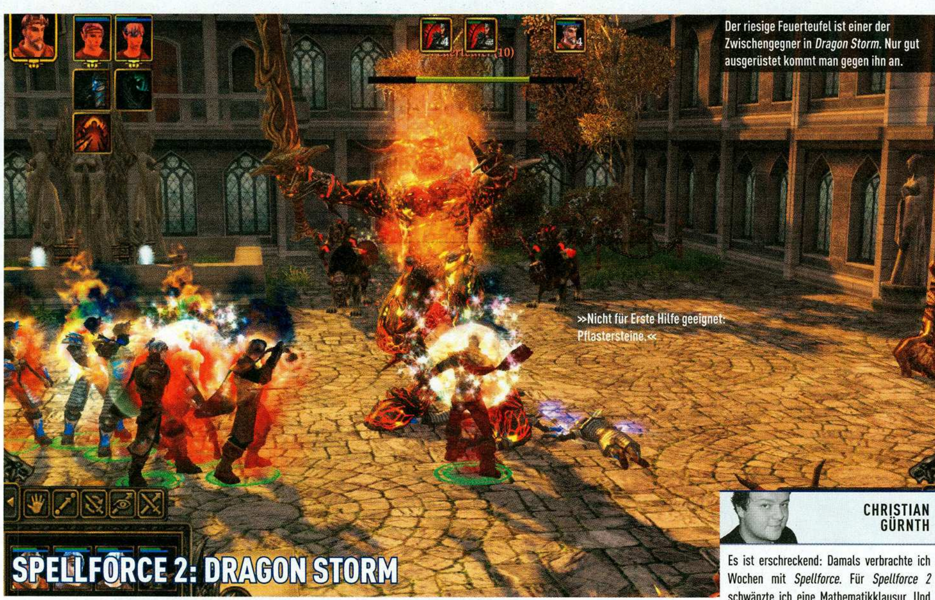
MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, 8 GByte HD, Win 2000, DirectX-9.0c-kompatible Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Normale Rennen und Eigenkreationen, Missionsrennen; 1 Spieler/DVD

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	86%
SOUND	82%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	88%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Auf Dauer etwas monoton	- 8%
Doofer KI-Verkehr	- 5%
Spielerisch wenig anspruchsvoll	- 3%
Kein Schadensmodell	- 2%

SEHR GUT
World of Warcraft für Rennspielfanatiker. Im Mehrspielermodus sogar noch spaßiger.





Der riesige Feuerteufel ist einer der Zwischengegner in *Dragon Storm*. Nur gut ausgerüstet kommt man gegen ihn an.

»Nicht für Erste Hilfe geeignet: Pflastersteine.«

Charakterstärke

Das Genremix-Wunderkind *Spellforce 2* aus dem Hause Phenomic bekommt eine Erweiterung spendiert. Was bringt *Dragon Storm*?

Im Jahr 2006 überschlugen sich die Wertungen für den Rollenspiel- und Echtzeit-Strategie-Mix *Spellforce 2: Shadow Wars*. Auch wir vergaben gigantische 91%. Logisch, dass die Erwartungen an *Dragon Storm* entsprechend hoch sind.

GESCHICHTE ERLEBEN

Die Erweiterung von *Spellforce 2: Shadow Wars* bietet eine schöne und dennoch stereotype Geschichte. Allerdings liegen der thematische Tiefgang ebenso wie die Charaktere unter dem vom Hauptprogramm gesetzten Niveau. Es gibt eine sehr gelungene neue Fraktion, deren Mitglieder Menschen mit Drachenblut sind. Diese Fraktion besteht wiederum aus drei Rassen (Shaikan, Eiserne, Drachlinge). Neben Kampf und Magie verfügt Ihr Alter Ego nun über einen ausbalancierten dritten Fertigkeitsbaum namens Shaikan. Gleich zu Beginn ist Ihr Charakter Level 10, nicht wie im Hauptspiel Level 1. Die Sprachausgabe ist wirklich gut gelungen und bietet dem Spieler in Verbindung mit wundervoller Grafik und der frei bewegbaren Kameraperspektive genügend Potenzial, um voll und ganz für knapp 30 Stunden in die rund 13 Kampagnenkarten einzudringen. Findige Abenteurer statten ihre Charaktere mit einigen der vielen neuen Rüstungsgegenständen aus.

STUMPFE GEGNER UND CO.

Freunden der Serie fällt auf, dass der Schwierigkeitsgrad gesenkt wurde. Auch die künstliche Intelligenz scheint abgeschwächt: Während unseres Tests fielen Probleme bei der Wegfindung und der Angriffsformation auf. Bogenschützen versperrten unseren Nahkampfsoldaten den Weg und Truppen prügelten lieber auf kleine Gegner als auf Zwischenbosse. Die Kämpfe laufen relativ gleich ab, man schickt seine Truppen in die Schlacht, nutzt ab und an einige Zauber und wartet auf den Sieg – nicht sonderlich herausfordernd. Einige Nebenaufgaben sind noch nicht fehlerfrei – mit dem ersten Patch soll aber Besserung kommen. Unser Fazit: *Spellforce 2: Dragon Storm* ist trotz der kleinen Mängel gut, erfüllt allerdings die gesteckten Erwartungen nicht ganz. Anhänger der Serie greifen dennoch zu, freuen sich auf ordentlichen Spielspaß und schwänzen wie einst der Autor dieser Zeilen die nächste Matheklausur.

Christian Gürnth

Info: www.spellforce.com

»Beim Fußball wirkungslos: chinesische Mauer.«

Die meiste Zeit im Spiel verbringen Sie in der Iso-Perspektive, der Sicht von schräg oben.

AUF DVD
SPELLFORCE 1 VOLLVERSION

VERGLEICH
Spellforce 2: Shadow Wars
91%

BESSER



SCHLECHTER

Knightshift



76% (abgew.)

CHRISTIAN GÜRNTH

Es ist erschreckend: Damals verbrachte ich Wochen mit *Spellforce*. Für *Spellforce 2* schwänzte ich eine Mathematikklausur. Und vom Erweiterungspaket *Dragon Storm* bin ich nun ein wenig enttäuscht. Keine Frage, es ist ein gutes Spiel, aber die künstliche Intelligenz lässt sehr zu wünschen übrig. Die Fertig- und Fähigkeiten meiner Mitstreiter sind relativ sinnlos und die Geschichte ist nicht herausragend. Wenn man galant über die kleinen Bugs hinwegsieht, bekommt man trotzdem einige schöne Momente zu Gesicht.



Spellforce 2: Dragon Storm

PREIS	Ca. € 28,-
TERMIN	23. März 2007
GENRE	Rollenspiel/Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Phenomic
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, 128-MByte-Grafikkarte, *Spellforce 2: Shadow Wars*

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Karten für freies Spiel und Gefecht im lokalen Netzwerk und für Duelle über das Internet.

PREIS/LEISTUNG	83%
GRAFIK	89%
SOUND	87%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	83%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Künstliche Intelligenz versagt oft	- 6%
Wegfindung ist schlecht	- 5%
08/15-Geschichte	- 4%
Schwierigkeitsgrad zu leicht	- 3%
Missionen nicht abschließbar	- 3%

=

GUT
Ein anständiges Erweiterungspaket mit einigen Schwächen. Anhänger brauchen es.



EINZELSPIELER

Die Siedler 2: DNG - Wikinger



Eine riesige Festung der Römer erhält die geforderte Warenlieferung.



Die neue Fraktion der Wikinger erbaut Holzproduktionsgebäude.

Zuerst einmal sollten wir mit einem Gerücht aufräumen: Wickie aus *Wickie und die starken Männer* war ein Kerl. Ja, das Leben ist hart – aber da müssen Sie und wir durch. Nun widmen wir uns der ersten Erweiterung für die Neuauflage des Aufbau-Strategiespiels *Die Siedler 2, Die Siedler 2: Die nächste Generation - Wikinger*. Die bereits bekannten drei Fraktionen – Nubier, Römer, Asiaten – bekommen in der Erweiterung Gesellschaft von den Nordmänner. Doch was unterscheidet die Waräger von den altbekannten Völkern? Nichts! Zumindest nichts, was außerhalb des Grafiksets liegt. Die Wikinger erstellen und verbrauchen dieselben Rohstoffe wie alle anderen auch, nur sehen sie ein wenig anders aus. Abwechslung hätte in diesem Fall nicht geschadet. Pluspunkte sammelt das erste Erweiterungspaket durch die zwölf Einzelkarten umfassende, schön gestaltete Kampagne. Ein guter Sprecher treibt die Geschichte während des Spiels voran, die dank ideenreicher Neben- und Hauptaufgaben variiert. Bemerkenswerterweise hat der Schwierigkeitsgrad enorm zugelegt: Gegnerische Fraktionen agieren intelligent und konfrontieren Sie bereits nach kurzer Zeit mit dem Ernst der Zeit – Waffengewalt. Insgesamt ist *Wikinger* eine durchaus ansprechende Erweiterung. Punkt. Christian Gürnth

Info: www.siedler.de

CHRISTIAN GÜRNTH

Es gibt Dinge, die sind miteinander verknüpft: *Die Siedler* gehören zur Spielegeschichte wie Ketchup zu Nudeln und dicke Frauen zu mir. Auch wenn wirkliche Evolutionen, geschweige denn Revolutionen fehlen, bringt das nordische Völkchen Spaß auf die Festplatte. Anhänger finden definitiv Befriedigung.

PREIS/LEISTUNG	77%	GUT
GRAFIK	74%	74%
SOUND	78%	
STEUERUNG	83%	
MEHRSPIELER	74%	EINZELSPIELER

GENRE	Aufbau-Strategie
HERSTELLER	Funatics Software/Ubisoft
PREIS	Ca. € 24,-
MINDESTENS	1,4 GHz, 512 MByte RAM, *Siedler 2: DNG*

VERGLEICH
Anno 1701
88%
BESSER
Die Siedler 2: DNG



83%
BESSER

Fußball Manager 07: Verlängerung



Eine der neuen Tabellen: Die Übersicht der Entwicklung Ihrer Spieler.



Ein Stürmer vom VfL Bochum nimmt im Strafraum den Ball mit der Brust an.

Zwei Tatsachen haben uns bei *Fußball Manager 07: Verlängerung* verwundert. Nummer 1: Dass überhaupt ein Erweiterungs-Pack zu einem Fußballmanager erscheint. Nummer 2: Dass Hamburgs bemitleidenswerter Ex-Coach Thomas Doll, der nach einer schrecklichen Saisonhälfte nicht um die Bundesliga-Meisterschaft, sondern gegen den Abstieg in die Zweite Liga kämpfte, immer noch siegessicher auf dem Titelbild des *FM 07* prangt. Um der Peinlichkeit zu entgehen, hätte man doch eher zu einer erfolgreicheren Personalie greifen können, beispielsweise dem Stuttgarter Trainer Armin Veh. Sei's drum, *Verlängerung* bietet Detailverbesserungen und fügt dem Hauptspiel unter anderem 30 nette Statistikübersichten hinzu. Auch mit dabei: neue Stadien rund um die Welt, darunter die Veltins-Arena in Gelsenkirchen und das Berliner Olympiastadion. Wir ahnen schon, dass der Aufschrei bei den *FM*-Spielern groß sein wird, schließlich bieten andere Hersteller derartige kleine Verbesserungen auf ihrer Internetseite als kostenlosen Patch an. Doch *Verlängerung* kostet satte 20 Euro, ohne wirklich spektakuläre oder nötige Spielinhalte zu bieten. Zudem fällt negativ ins Gewicht, dass die Entwickler die Schwächen des Hauptspiels immer noch nicht komplett beseitigt haben. Lukasz Ciszewski

Info: www.fm07.de

LUKASZ CISZEWSKI

Für Verbesserungen, die man sonst gratis in Patch-Form hinterhergeworfen bekommt, soll ich wirklich knapp 20 Euro zahlen? Tabellenfetischisten antworten auf diese Frage mit „Ja", alle anderen *FM*-Spieler überlegen sich genau, ob sie nicht lieber auf den nächsten Vollpreistitel warten.

PREIS/LEISTUNG	32%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	78%	66%
SOUND	63%	
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	67%	EINZELSPIELER

GENRE	Sportmanager
HERSTELLER	EA Sports/Electronic Arts
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	1,3 GHz, 512 MByte RAM, *FM 07*

VERGLEICH
Fußball Manager 06
89%
BESSER
BDFL Manager 2007
71%
BESSER

Das gigantische Burger-Maskottchen will die Stadt in Schutt und Asche legen. Das können Sie natürlich nicht zulassen.

»Endlich: Ein T-Shirt, das weiß, wie Männer denken.«

BAD DAY L.A.

Wir werden alle sterben

Nur keine Angst. Jeder Penner kann die Welt retten. Das ist die Botschaft dieses Spiels. Der Beweis: Sogar wir haben es geschafft.

Den Verfall von Los Angeles erleben Sie in der Rolle von Anthony Williams, der irgendwann einmal ein erfolgreiches Leben hatte, mittlerweile aber zum Penner verkommen ist. Fast so wie der Verfasser dieser Zeilen. Anthony will eigentlich nur seine eigene Haut retten, als ein mit biologischen Waffen beladenes Flugzeug vom Himmel fällt. Das entweichende Giftgas verwandelt die Menschen in gewalttätige Zombies, die ziellos durch die Gegend rennen, Menschen abschlachten und nur Zerstörung im Sinn haben. Nichts Weltbewegendes eigentlich. Aber die durchgeknallten Zombies sind nicht das einzige Problem. Da wären zum Beispiel noch Erdbeben, Tsunamis, Meteoritenhagel, Terroristen und Mexikaner!

ANFÄNGERFEHLER

Bad Day L.A. ist ein unorthodoxes, aber sehr lineares Actionspiel. Mit den „WASD"-Tasten steuern Sie Anthony aus der Verfolgerperspektive durch zehn krisengeschüttelte Abschnitte der zombieverseuchten Millionenstadt und versuchen, diese so schnell wie möglich zu verlassen. Das wäre ohne Hilfsmittel kaum machbar. Deshalb erhalten Sie gleich zu Beginn Mullbinde, Brechstange, Feuerlöscher und Schrotflinte spendiert. Im Laufe Ihrer Flucht erweitert sich das Arsenal um die AK-47, das Präzisionsgewehr, den Flammen- oder Raketenwerfer.

EXPERIMENTELL

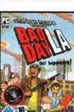
Kann man einen Titel gut finden, wenn er spielerisch nicht so viel bietet, seine Inszenierung dafür aber witzig und erfrischend anders ist? Wer auf pechschwarzen Humor steht und gern zwischen den Zeilen liest, fühlt sich von all den Seitenhieben blendend unterhalten und spielt *Bad Day L.A.* trotz der spielerischen Mängel. Weniger ausgeflippte Naturen haben wahrscheinlich nach den ersten zehn Minuten keinen Bock mehr. Da hilft auch die frische Comic-Optik nicht. Doch Sie als PC ACTION-Leser verstehen guten Humor mit Sicherheit! Christian Gürnth

Info: www.baddayla.de



CHRISTIAN GÜRNTH

Bad Day L.A., Bad Day Fürth, kein großartiger Unterschied – die Charaktere sehen scheiße aus, haben aber einen richtig guten Humor. Wussten Sie eigentlich, dass L.A. früher für El Pueblo de Nuestra Señora la Reina de los Ángeles del Río de Porciúncula stand? Nicht? Auch egal! Sollten Sie einen guten Sinn für Humor haben – und davon gehe ich bei Lesern dieser Zeilen aus – dann ist *Bad Day L.A.* für diesen Preis ein Pflichtkauf! Wenn Sie weder auf kotzende noch auf blutende Passanten stehen, dann Hände weg!



Bad Day L.A.

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	24. August 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Enlight
VERTRIEB	Frogster/Brigade
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Windows 98, DirectX 8 oder höher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Den Job erledigen Sie ganz allein. Kein Mehrspieler-Modus.

TEST IN AUSGABE
10/2006

PREIS/LEISTUNG	71%
GRAFIK	62%
SOUND	71%
STEUERUNG	70%
MEHRSPIELER	–

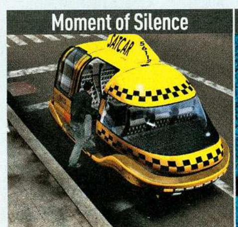
BEFRIEDIGEND
Sympathische Anarcho-Action, der es an Schliff und Spieltiefe mangelt.

70% EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
CSI: Mord in 3 Dimensionen	Adventure	Rondomedia	62%	€ 15,-	8/06
El Matador	Action	Frogster	67%	€ 30,-	1/07
Flucht von Monkey Island	Adventure	Ak Tronic	79%	€ 10,-	1/01
Horror Box (Alone in the Dark 4, Fahrenheit und Scratches)	Sammlung	Atari	84%	€ 20,-	8/01, 10/05, 4/06
Moment of Silence	Adventure	Dtp	80%	€ 20,-	11/04
Onimusha 3	Action	Rondomedia	68%	€ 15,-	5/06
Rollenspiel Box (Neverwinter Nights + Erweiterungen, Icewind Dale + Erweiterung, Icewind Dale 2, Baldur's Gate 1 + 2 inklusive Erweiterungen)	Sammlung	Atari	84%	€ 35,-	8/02, 6/00, 10/02, 1/99, 12/00
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Action	Ak Tronic	85%	€ 10,-	5/05
Starship Troopers	Action	Frogster	72%	€ 20,-	1/06


Moment of Silence


CSI: Mord in 3 Dimensionen


Fahrenheit



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!



Das *World of Warcraft*-Fieber schlägt um sich und katapultiert die Erweiterung auf Platz 1.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (2)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
2	▼ (1)	Gothic 3	12/2006	87%	Piranha Bytes
3	▲ (6)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
4	▲ (NEU)	Supreme Commander	4/2007	89%	Gas Powered Games
5	▲ (8)	Anno 1701	1/2007	88%	Related Designs
6	▲ (14)	Dark Messiah of Might and Magic	1/2007	91%	Arkane/Kuju
7	▲ (9)	Titan Quest	8/2006	82%	Iron Lore
8	▲ (NEU)	Guild Wars: Nightfall	1/2007	88%	Arena Net/NC Soft
9	▼ (7)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
10	▲ (11)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami
11	▼ (4)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
12	▼ (3)	Battlefield 2142	12/2006	89%	Dice
13	■ (13)	Need for Speed: Carbon	1/2007	81%	EA Blackbox
14	▼ (5)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
15	■ (15)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/2006	88%	Bethesda Softworks

Echt Zeit ...



... dass sich mal wieder ein Echtzeit-Strategiespiel in den Charts befindet. *Supreme Commander*-Erfinder Chris Taylor war auf Deutschland-Tour und brachte die neue Kreation aus dem Hause Gas Powered Games unter die Leute. Auf DVD finden Sie unser Interview.

Platz 2

Gothic 3 hält sich seit Christi-Geburt unter Ihren drei beliebtesten Titeln. Zu Recht, wie wir finden.



Spiel	Hersteller	Erscheint am
Ancient Wars: Sparta	Eidos	20. April
Der Herr der Ringe Online	Codemasters	24. April
Field Ops	TGC	April
Hollywood Pictures 2	Kalypso	März
Loki: Im Bann der Götter	Flashpoint	April
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	23. März
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	22. März
UEFA Champions League 2006-2007	EA Sports	22. März

»Hilft gegen schmutzige Gedanken: Gehirnwäsche.«

Medizinstudent Hannibal Lecter (links) beantwortet Detective Popil einige Fragen über die kürzlich ermordeten Opfer.

Hannibal Rising

Wie wurde Hannibal Lecter (*Das Schweigen der Lämmer*, 1990) zu einem Kannibalen? Der vierte Teil der Hannibal-Serie liefert die Antwort.

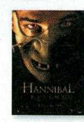
HORROR | 1944, Zweiter Weltkrieg: Im heimischen Litauen verliert der zehnjährige Hannibal Lecter seine Eltern und muss anschließend mit ansehen, wie hungernde Plünderer seine kleine Schwester ermorden und verspeisen. Einige Jahre später verschlägt es den künftigen Kannibalen nach Paris, wo er ein neues Leben beginnt. Allerdings lässt ihm der buchstäbliche Hunger nach Rache an den Mördern seiner Schwester keine Ruhe ...

Hannibal Rising führt den Zuschauer durch rührende Bilder einer traumatisierten Kindheit und manifestiert mit dramaturgischer Tiefgründigkeit die Metamorphose eines vom grausamen Schicksal gezeichneten Waisen zu einer gesellschaftsverachtenden Bestie. Na gut, den letzten Satz haben wir nur geschrieben, weil er so intelligent klingt. Aber prinzipiell gelingt den Machern eine schlüssige Inszenierung von Hannibals Vergangenheit. Details unterstreichen die Glaubwürdigkeit, etwa die anfangs jungenhafte Frisur des Menschenfressers, die sich nach und nach zum aalglatten Haarschnitt des später von Anthony Hopkins gespielten Hannibals entwickelt. Oder die Ausdrucksweise, die im jungen Lecter zunächst einen wortkargen Grünschnabel offenbart, mit fortlaufender Handlung jedoch den hohen Bildungsgrad des Hannibals aus dem Jahre 1990 erkennen lässt. Für Kenner von *Das Schweigen der Lämmer*, *Hannibal* (2001) und *Roter Drache* (2002) stellt *Hannibal Rising* eine sehenswerte Ergänzung des Werdegangs der Kultfigur dar.

NICHTS NEUES

Für den Otto-Normal-Zuschauer ist *Hannibal Rising* dagegen nur ein gewöhnlicher Streifen um Rache nach dem Muster „Die Kerle sind böse, deshalb bringe ich sie um". Da verhilft der Kannibalismus-Ansatz auch nicht zur Eigenständigkeit der Handlung. Auch Splatter-Fans gehen blutleer nach Hause. Trotz einer Freigabe ab 18 Jahren ist *Hannibal Rising* nicht besonders brutal. Fazit: Der Gang ins Kino ist nur für Fans der Reihe empfehlenswert.

Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	122 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

»Die Rechte der Frauen ist ein sehr dünnes Buch.«

Im litauischen Wald rächt sich der junge Hannibal Lecter (links) an einem der Mörder seiner Schwester.



»Adidas-Maske: nur echt mit den drei Streifen.«

Der heranwachsende Hannibal beobachtet seine aus Japan stammende Tante bei einem religiösen Ritual.



In 3 Tagen bist du tot



Gefesselt: Eine der Hauptfiguren des Films gerät in die Fänge des brutalen Mörders.

Feierlicher Abgang: Nach der bestandenen Matura steigt die Stimmung.

Kulturland Österreich: Außer Diktatoren und Gouverneuren liefert das Alpenland neuerdings passable Horrorfilme.

HORROR | Nach Bestehen ihrer Matura (entspricht formell dem Abitur) bleibt der fünfköpfigen Teenager-Clique keine Zeit für feierliche Alkoholexzesse. Laut einer SMS passiert jedem von ihnen das, was der Filmtitel prophezeit. Anfangs halten die Schulabgänger die Handy-Nachricht für einen Scherz. Bis einer von ihnen im örtlichen See unfreiwillig als Fischfutter endet. Was nach banaler Teenie-Horror-Handlung klingt, ist auch eine. Dafür gelingt die Umsetzung: Die zahlreichen Schockeffekte treffen den Kino-Zuschauer unvorbereitet, etwa der österreichische Dialekt aller Darsteller. Spaß beiseite: Der Kinostreifen übertrifft dank überzeugender schauspielerischer Leistungen und passender Atmosphäre manche Hollywood-Konkurrenz. Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	87 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

Wolf Creek



Liz, eines der Opfer des Killers, wehrt sich verzweifelt gegen ihren Peiniger.



Mörder Mick drückt eine Schusswunde am Hals zu, hält sich dennoch auf den Beinen.

Aus der unteren Hälfte der Erdkugel kommen nicht nur *Crocodile Dundee*-Streifen, sondern auch waschechte Horrorfilme.

HORROR | Die drei Freunde Kristy, Liz und Ben machen einen Ausflug durch das australische Niemandsland – direkt zum Wolf Creek National Park. Der liegt aber wortwörtlich am Arsch der Welt. Wer solche Filme kennt, wundert sich nicht, dass die Karre der drei ausgerechnet hier nicht mehr anspringt. Doch sehr schnell kommt Hilfe in Form des schrulligen, aber liebenswerten Mick. Er bietet an, das Auto abzuschleppen und zu Hause zu reparieren. Trotz stundenlanger Fahrt durch die Pampa werden die drei nicht misstrauisch, nicht mal auf Micks gottverlassenem Anwesen. Erst langsam stellt sich heraus, dass der gute Mick alles andere als hilfsbereit ist. Der Kerl hat nämlich keineswegs vor, die drei jemals wieder gehen zu lassen ... Der Film nimmt sich eine Menge Zeit, bis es zur Sache geht – Zeit, durch die der Zuschauer Ben, Kristy und Liz besser kennenlernt und kräftig mit ihnen leidet. Es gibt zwei DVD-Varianten, eine für Erwachsene und eine FSK-16-Version, die der Zensurschere zum Opfer fiel.

Rainer Rosshirt



FASSUNG GESCHNITTEN	Ja
LÄNGE	88 Minuten
WERTUNG:	GUT



Pans Labyrinth

Drama/Fantasy | Guillermo del Toros Werk entführt den Zuschauer in eine Welt, in der die Schrecken des Krieges der Fantasie eines Mädchens gegenüberstehen. Ein bildgewaltiges Märchen für Erwachsene mit eindrucksvollem Soundtrack. Oscarprämierter Film, der den Kinobesuch rechtfertigt. (DB)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	119 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT



Crank

Action | Profikiller Chev wacht vergiftet in seiner Wohnung auf: Wenn sein Adrenalinspiegel unter einen gewissen Wert sinkt, gibt er den Löffel ab. Um das zu verhindern, rast er unter anderem auf einem Motorrad stehend durch die Stadt. Die 18er-DVD liefert ein furioses Action-Spektakel mit Jason Statham in Topform. (DB)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	87 Minuten
WERTUNG:	GUT



999 - Final Destination Death

Horror | Urlaubsparadies Thailand: Gerüchte besagen, wer dort die Nummer 999-9999 wählt, bekommt einen Wunsch erfüllt. Allerdings nicht ohne Gegenleistung. Natürlich wählt einer der Darsteller die Nummer und verabschiedet sich kurz danach aus dem Leben ... Passabler Horror-Streifen für einen DVD-Abend. (RR)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	103 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



Bad Brains

Horror | Es ist lobenswert, wenn man in seinen Mitmenschen nach inneren Werten sucht – doch Alice und Davide suchen mit Messern und Beilen. Als ihnen aber Mirco in die Finger fällt, weiß der sich ganz gut zu wehren. Die DVD liefert Italo-Horror mit etlichen Längen und einer dämlichen Handlung. (RR)

FASSUNG GESCHNITTEN	Ja
LÄNGE	80 Minuten
WERTUNG:	UNGENÜGEND

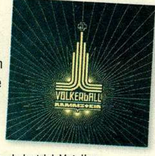


Chimaira

Resurrection | Der Albumtitel passt wie die Faust aufs Auge, denn beim vierten Werk der Bolzkombo aus Ohio kann man tatsächlich von einer Auferstehung sprechen. Nach dem plumpen, selbstbetitelten Vorgänger legen die sechs Tattoo-Männer ein Gitarrengewitter nach, das jeden Moshpit zum Explodieren bringt. Die elf apokalyptischen Metall-Fetzer erinnern an Sepultura zu *Roots*-Zeiten, wobei das Gebrüll von Chimaira-Frontmann Mark Hunter um einiges „melodischer" ausfällt. Genau das Richtige, wenn Sie morgens nicht aus dem Bett kommen. (RW)

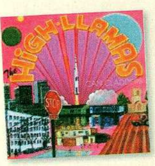
LABEL: Nuclear Blast/Warner
WERTUNG: SEHR GUT

Rammstein



Völkerball | Die Erwartungen an eine Live-Aufnahme von Rammstein liegen hoch. Und *Völkerball* hält sie alle! Wer die Tour 2005 verpasst hat, darf jetzt alles nacherleben. CD und DVD bieten einen guten Querschnitt der Schaffensperiode der Industrial-Metaller. Technisch ist die Produktion über jeden Zweifel erhaben: Falls Sie harte deutsche Musik mögen, schlagen Sie zu! Wer mehr Geld investieren möchte, greift zur Special Edition mit Bonus-DVD oder schnappt sich gleich die limitierte Fassung mit Bonus-DVD, Bonus-CD und einem 196 Seiten starken Buch mit Bildern der Tour. (JO)

LABEL: Universal
WERTUNG: SEHR GUT



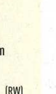
The High Llamas

Can Cladders | Die Musik der 1992 gegründeten Entspannungskapelle ist Honig für die Ohren. Mit dem sechsten Studioalbum setzt die Londoner Ausnahmeband ihren Weg konsequent fort: Zwölf federleichte Stücke, zusammengesetzt aus sämtlichen Zutaten der Musikwelt. Hier ein bisschen Reggae, dort ein wenig Soul – Hauptsache kein Stress! Die Arrangements sind dermaßen rund und angenehm, dass sie die Alltagsprobleme genauso wegblasen wie Paris Hilton ihre Typen. Kaufen, entspannen, träumen ... (RW)

LABEL Drag City/Rough Trade
WERTUNG: SEHR GUT

Klassiker des Monats

Slayer



Reign in Blood | Die wahrscheinlich beste Platte der Welt ist gut eine halbe Stunde lang. Hier donnert das kalifornische Teufels-Quartett durch ein Set, das bis heute seinesgleichen sucht. Die hohe Qualität der Rick-Rubin-Produktion von 1986 verpasst den Hörern nach wie vor eine Föhnfrisur. Natürlich sind die Hasstiraden von Schreihals Tom Araya nicht ernst zu nehmen, dafür passen sie aber in das Gesamtkunstwerk Slayer. Die Hölle auf CD! (RW)

LABEL: American Records/Warner
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Manowar



»Behalten ihre Weiblichkeit: Bodybuilderinnen.«

Leben für ihre Musik (von links): Joey DeMaio (Bass), Eric Adams (Gesang), Karl Logan (Gitarre) und Scott Columbus (Schlagzeug).

Heavy Metal ist nicht tot, solange diese Band existiert. Jetzt gibt es ihr neues Album.

GODS OF WAR | Rollenspieler, Lederfreaks und Headbanger aufgemerkt: In der Dorf-Disco laufen ab sofort frische Lieder. Satt produziert und auf 15 Songs verteilt, lassen es die inzwischen angegrauten Manowar-Herren wie gewohnt mächtig krachen. Die Riffs auf der Scheibe *Gods of War* kennt jeder Metal-Fan seit frühen Judas-Priest-Zeiten. Trotzdem hat man spätestens beim Stück *Loki God of Fire* Bock, die Hände zum Manowar-Gruß gen Himmel zu reißen. Hail to the kings! Pathetisch, theatralisch, virtuos: Niemand sonst traut sich heute noch diese Art von Dicke-Eier-Rock zu spielen – und dürfte es wohl auch nicht, weil sonst die Geschmackspolizei käme. Aber Manowar sind die pure Metal-Energie und bei ihren Leisten geblieben. Gut so, denn technisch beherrscht das Quartett sein Handwerk aus dem Effeff. Noch kurz zum Booklet von *Gods of War*: Wer sich die unlesbare Runenschrift dafür ausgesucht hat, gehört gesteinigt. Tipp: Unbedingt die limitierte Version im Metalschuber kaufen. Da ist nicht nur eine leckere DVD dabei, sondern mit *Die for Metal* ein richtig guter Bonustrack am Start. Übrigens: Im März und April befindet sich der Metal-Zirkus auf Tour. Ralph Wollner/Joachim Hesse

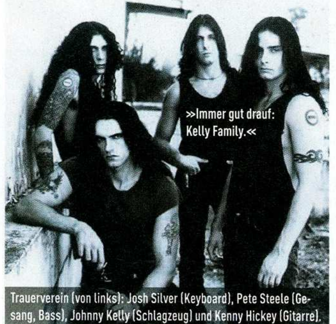
Der geheime Manowar-Refrain-Generator

Manowar-Texte sind nicht tiefgründig. Das können Sie auch! Schnappen Sie sich aus jeder Spalte ein Wort, bis es passt. Beispiel: My hammer is my God.

The	sword	is the	revenge
My	weapons	in my	death
We are	hammer	to my	enemy
Your	glory	will	God
Our	thunder	is my	hand
	louder	of	kill
	kings	is your	die
	warriors	than	hail
	blood	is	fight
	war		honor
	wind		hell
	army		world
	metal		master
	fate		victory
	triumph		truth
	steel		strength

LABEL: Circle Son/SPV
WERTUNG: GUT

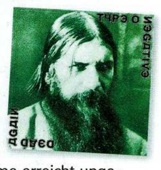
Type O Negative



»Immer gut drauf: Kelly Family.«

Trauerverein (von links): Josh Silver (Keyboard), Pete Steele (Gesang, Bass), Johnny Kelly (Schlagzeug) und Kenny Hickey (Gitarre).

LABEL: Steamhammer/SPV
WERTUNG: SEHR GUT

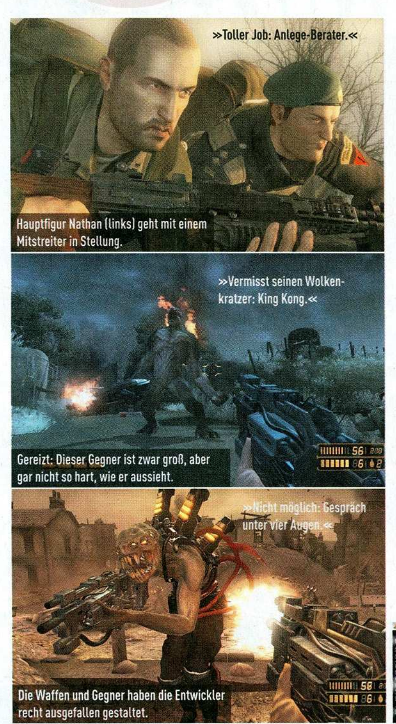


Pete Steele, der Mann mit dem wahrscheinlich längsten Pimmel der Rockszene, zeigt sich mal nicht ganz so übel gelaunt.

DEAD AGAIN | Seine Stimme erreicht ungeahnte Tiefen – wie sein Genital, das laut Magazin *Playgirl* 30 Zentimeter misst: Pete Steele sorgte mit Type O Negative Anfang der 90er für etliche Skandale. Vulgäre Texte, schwer depressive Melodien und Gewaltexzesse auf Tourneen verpassten dem Quartett aus Brooklyn einen bösen Ruf. Auf ihrem neuen Album (Coverstar: der russische Wanderprediger Rasputin, der auch einen Langen hatte) zeigen sich die Düsterbacken in gewohnter Form: Prollig, provokant, pervers quillen die zehn Songs aus den Boxen. Einige schnelle Nummern überraschen, versprühen gar einen Anflug von guter Punk-Rock-Stimmung. Ralph Wollner

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Hold me Back" von Orkunt Taner, finden Sie auf unserer DVD.

Resistance: Fall of Man

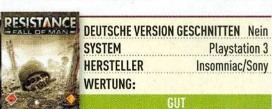


Hauptfigur Nathan (links) geht mit einem Mitstreiter in Stellung.

Gereizt: Dieser Gegner ist zwar groß, aber gar nicht so hart, wie er aussieht.

Die Waffen und Gegner haben die Entwickler recht ausgefallen gestaltet.

Der Zweite Weltkrieg existiert nicht. Unfug, meinen Sie? Hey, das ist ein Spiel und nicht die Realität!
EGO-SHOOTER | Und schwups stehen Sie ohne Munition da. Klasse, dass Ihre Wummen offenbar nur eine Munitionskammer in der Größe eines Hamster-Magens besitzen. Da hat der Spieler schon akzeptiert, dass angeblich in den 50er-Jahren Außerirdische auf der Erde eingefallen sind und mittlerweile alle Erdbewohner mit merkwürdig aufgemotzten Zweiter-Weltkriegs-Waffen herumlaufen, da hätte auch etwas weniger Realismus bei der Munitionsmenge nicht geschadet. Das und noch ein paar blöde Stellen machen das Spiel schwerer als nötig. Das ist also der erste Ego-Shooter für die PS3. Wenigstens stimmt die Atmosphäre: Es gibt eine Handvoll Aha-Effekte, bevor Sie nach ein paar Stunden typischer Baller-Action vor dem offenen Ende stehen. Fortsetzung folgt mal wieder. Zum Glück ist der Mehrspieler-Teil gelungen und bietet Zusatzspielspaß. Wir sagen jetzt nur mal ein Stichwort: kooperativ. An die Güte eines *Call of Duty 2* reicht *Resistance: Fall of Man* aber in keinem Punkt heran. Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 3
HERSTELLER	Insomniac/Sony
WERTUNG:	GUT

Bullet Witch



Wenig Tiefgang, aber viel Action: Alicia räumt mit den Geistersoldaten auf.

So, hier mal eine klare Ansage: Kopf ausschalten, Xbox anschalten und ballern!
ACTION | Alle drei japanischen Xbox-360-Besitzer freuten sich bereits im vergangenen Sommer über *Bullet Witch*. Jetzt dürfen auch Sie an die Hexe Alicia Hand anlegen und im Jahr 2013 die Welt – oder das, was davon übrig ist, – von Dämonen befreien. „Eine Hexe braucht keine Gebete", klärt die Englisch sprechende Dame gleich zu Beginn die Fronten und fegt drei Zombie-Soldaten mit ihrem MG-Besen und einem Zauberspruch von den Beinen. Kein Wunder, dass das Spiel erst ab 18 Jahren freigegeben ist. Nach einem etwas zähen Start erwarten Sie später einige Riesengegner. Nicht toll, aber nett. Joachim Hesse

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	AQ Interactive/Atari
WERTUNG:	GUT



Fight Night Round 3

Sport | Schweiß liegt in der Luft, ein Mund verzerrt sich zu einer Grimasse. Das klingt nach Erotikfilm, entstammt allerdings dem besten Boxspiel der Welt: *Fight Night Round 3*. Die Kämpfer lassen sich auch auf PS3 prima steuern und die Grafik sah nie besser aus. Da wird ein HD-Fernseher Pflicht. Nur die Klitschkos fehlen. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 3
HERSTELLER	EA Chicago, Canada/Electronic Arts
WERTUNG	HERAUSRAGEND

Trigger Heart Exelica



Action | Fünf Levels und scheinbar unendlich viele Kugeln: Dieses Spiel kann nur aus Japan kommen. Es erwartet Sie ein gemächlicher, dennoch fordernder Vertikal-2D-Shooter mit Anime-Figuren. Interessant: Per Tastendruck greifen Sie sich Gegner, die Sie als Schutzschild oder Geschoss verwenden. (JO)

VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Dreamcast
HERSTELLER	Warashi
WERTUNG	GUT



Ghost Rider

Action-Adventure | Was für das Kino gut ist, taugt erst recht als Spiel. *Ghost Rider* glänzt sogar mit sehr guter Grafik. Beim Spielprinzip klauen die Entwickler von Genre-König *God of War*. Sie kloppen mit Ihrem dämonischen Biker Monster am Fließband kaputt und fahren Motorrad. Nach 15 Minuten stellen sich erste Ermüdungserscheinungen ein. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	Climax/Take 2
WERTUNG	BEFRIEDIGEND



Capcom Classics Collection Reloaded

Action | Capcom liefert zum zweiten Mal Automaten-Hits für unterwegs. 19 Oldies wie *1942*, *Commando* oder *Street Fighter 2* erwarten Sie. Die sind zwar immer noch gut, aber uralt. Nostalgiker freuen sich über drehbare Bildschirmdarstellungen und freispielbare Extras. Es lebe der Retro-Wahn! (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PSP
HERSTELLER	Capcom
WERTUNG	SEHR GUT

www.gamer-unlimited.de

Das neue Download-Portal für PC Gamer



Grenzenloser Spielspaß zum monatlichen Festpreis

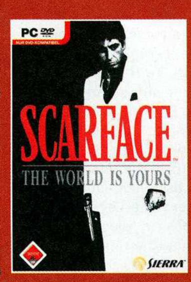
JUST CAUSE

IM PREMIUM PACK

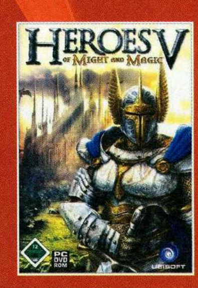


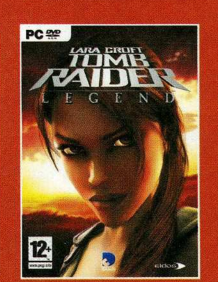
- Ohne Vertragsbindung
- Jede Woche ein neues Spiel

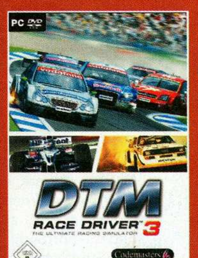
WEITERE PC GAMES AUS DER SPIELEFLATRATE:











SPIELE IM PREMIUM PACK

Präsentiert von 

und 



Dieser Helm mit Totenkopfmaske ist neu im Spiel und verleiht Ihrem Helden ein bedrohliches Aussehen.

Ein Ork in neuer Rüstung posiert vor einem idyllischen Hintergrund der ansonsten düsteren Welt.

Die neuen Rüstungen, hier im schicken Lederdesign, machen optisch etwas her.

Dieser Elf mit langen, weißen Haaren gehört zu den neuen Völkern im Spiel.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Voll auf die Mütze

Eine neue Finsternis bedroht das Land. Weil Sie nicht einfach das Licht anschalten können, greifen Sie zum Schwert.

PROJECT SERPENT: REIGN OF THE VENOM | Geht es noch größer als *The Elder Scrolls 4: Oblivion*? Wenn man einige Mod-Teams fragt, dann schon. Mit *Project Serpent: Reign of the Venom* etwa steht ein besonders ehrgeiziges Spiel in den Startlöchern. Allein der Umfang der Welt ist mit 68.096 Zellen etwa viermal so groß wie die Landmasse des Hauptspiels. Und genau auf diesen Größenvergleich stehen wir Männer doch.

HELDEN BRAUCHT DAS LAND

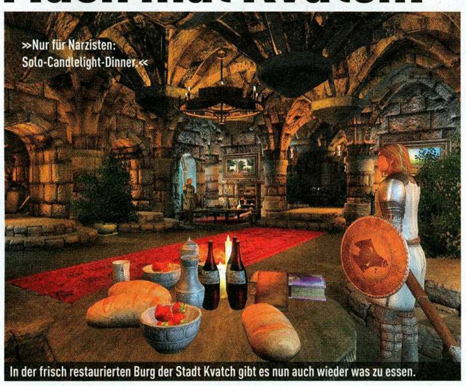
Von der Dunklen Zitadelle aus verbreiten die Serpent-Riders Angst und Schrecken im Land. Jetzt ist natürlich ein waschechter Held gefragt. Da es in dieser Welt aber nur so von Luschen wimmelt, muss jemand aus einem anderen Reich herhalten: Sie. Als erfahrener Recke greifen Sie gern zu den Waffen und treten dem Bösen entgegen. Aus sechs Völkern aufseiten der Guten und fünf bösen Rassen wählen Sie die, die Ihnen am besten gefällt. Acht neue Berufe stehen ebenfalls zur Verfügung. Das Team erstellte Modelle neu und auch gleich Ausrüstungsgegenstände, Orte, Musik und das Reisesystem. Da die Welt in *Project Serpent: Reign of the Venom* nicht aus einem gigantischen Stück besteht, sondern in kleinere Areale aufgeteilt ist, hopsen Sie über ein sogenanntes „Hub“-System von Gebiet zu Gebiet. Damit nicht genug, es warten noch weitere neue Spielinhalte. Die Modder warfen das aus dem Hauptspiel bekannte Fertigkeiten-System über Bord. Ihr Held steigt jetzt nicht mehr auf, indem er einfach eine Eigenschaft eine Zeit lang trainiert. Er erhält Erfahrungspunkte auf klassische Weise durch Kämpfe und erledigte Missionen. Über diese erreicht er neue Levels. Wann Sie jedoch in diese düstere Welt eintauchen, steht noch nicht fest. Angesichts dessen, was das Team vorhat, dauert es sicher eine ganze Weile.

Andreas Bertits

Info: www.harast.com/projectserp

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Mach mal Kvatch!



In der frisch restaurierten Burg der Stadt Kvatch gibt es nun auch wieder was zu essen.

Modder wollen die zerstörte Stadt aus *The Elder Scrolls 4: Oblivion* renovieren. Wir wünschen gutes Gelingen.

KVATCH TOMORROW | Im Verlauf der Geschichte von *The Elder Scrolls 4: Oblivion* zerbröselte es die Stadt Kvatch ganz gewaltig. Findige Modder versuchen sich nun daran, dieses nette Örtchen zu restaurieren. In *Kvatch Tomorrow* erforschen Sie die wiederaufgebaute Stadt und erledigen zudem einige Aufträge für die 100 bis 150 neuen Bewohner. Momentan arbeitet das Team an genau diesen Missionen und hofft, die fertige Mod in den nächsten Monaten zu veröffentlichen. Andreas Bertits

Info: www.ritter-der-pis.net.tf

HALF-LIFE 2

Spinn dich aus!



In einer Fabrikhalle fällt eine eklige Riesenspinne über Sie her. Hier hilft nur Waffengewalt.

Auch wenn Zombies und andere Monster Sie attackieren, behalten Sie einen ruhigen Kopf und den Finger am Abzug!

GET A LIFE | Leukämie ist keine schöne Sache und jeder Betroffene hat eigentlich genug damit zu tun, diese hinterhältige Krankheit zu bekämpfen. Den Protagonisten der *Half-Life 2*-Mod *Get a Life* jedoch verschlägt es zusätzlich in ein brandgefährliches Abenteuer. Als blutgierige Zombies auftauchen, bemerken Sie in der Rolle von Alexander Zemlinsky, dass irgendetwas in Ihrer Vergangenheit mit diesen mysteriösen und grausamen Geschehnissen in Verbindung steht. Also machen Sie sich auf, das Geheimnis zu lüften. *Get a Life* verspricht, Gänsehaut-Stimmung pur zu erzeugen – sofern die Modifikation im Laufe dieses Jahres erscheint. Andreas Bertits

Info: www.getalife-mod.com

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
ARMED ASSAULT				
V.I.R.U.S.: Independence War	909 MByte	http://battle-arts-company.de.tl	Seite 117	SEHR GUT
BATTLEFIELD 2				
Hostile Progression 1.1	257 MByte	www.mod-hp.info		SEHR GUT
Project Reality 0.50	1.600 MByte	www.realitymod.com		SEHR GUT
Department Store Battles	294 MByte	www.walmartsecuritysquad.com		SEHR GUT
BATTLEFIELD 2142				
22nd Century Warfare 0.19	78 MByte	www.22ndcenturywarfare.com		GUT
COMPANY OF HEROES				
KMod 1.39c	20 MByte	www.kmod.org		SEHR GUT
DAWN OF WAR				
Tyranid Mod v0.4	30 MByte	http://tyranids.dowfiles.com		GUT
DIABLO II				
Median 2008 1.47	16 MByte	http://modsbylaz.planetdiablo.gamespy.com		GUT
FAR CRY				
C&C FarCry Public Beta	2 MByte	www.renevo.com/cncfc		SEHR GUT
Assault Coop 2.0	166 MByte	http://mods.moddb.com/6328/assault-coop		SEHR GUT
HALF-LIFE (DT.)				
Earth's Special Forces Open Beta	234 MByte	www.esforces.com		GUT
Half-Life FX: Single Demo	24 MByte	http://chainstudios.hlfx.ru		GUT
Master Sword: Continued 1.1	193 MByte	www.msremake.com		GUT
HALF-LIFE 2				
BattleGrounds 2 1.0b	280 MByte	www.bgmod.com		SEHR GUT
CryShield	114 MByte	www.freewebs.com/cryshieldhl2		GUT
CSS SCI FI	1 MByte	www.amphibian.myzen.co.uk/css_sci_fi		SEHR GUT
Dystopia 1.0	516 MByte	www.dystopia-game.com	Seite 114	HERAUSRAGEND
Entity Hunter Beta 1.0	15 MByte	http://entityhunter.planethalflife.gamespy.com		BEFRIEDIGEND
Eternal Silence 2.2	178 MByte	www.eternal-silence.net		HERAUSRAGEND
Gutter Runners PCA-Patch (1.1)	32 MByte	http://gr.hl2files.com		HERAUSRAGEND
Insects Infestation 1.0.7	394 MByte	www.insectsinfestation.com		SEHR GUT
Minerva Metastasis 2 German	23 MByte	www.hylobatidae.org/minerva/de		HERAUSRAGEND
Shredded Sails	138 MByte	www.teravisiongames.com	Seite 121	GUT
Token	233 MByte	www.tokenthegame.com	Seite 118	GUT
HALF-LIFE 2: DEATHMATCH				
RCBot 2	0,3 MByte	http://rcbot.bots-united.com	Seite 118	GUT
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR				
Rise of Kings 1.3	20 MByte	http://nwvault.ign.com	Seite 120	SEHR GUT
NEVERWINTER NIGHTS 2				
The Prophecy of Aracas	30 MByte	http://nwvault.ign.com	Seite 118	SEHR GUT
PREY				
Lost City	78 MByte	www.doom3maps.org	Seite 118	BEFRIEDIGEND
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Deathtrap Dungeon	8,2 MByte	www.scharesoft.de	Seite 122	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Alien Swarm: Escape From Rhea	21 MByte	www.telic-campaign.com		SEHR GUT
DeathBall 2.4q	57 MByte	www.deathball.net		SEHR GUT
Q4Max 0.78	16 MByte	www.q4max.com		GUT
Strike Force CE 4.1	431 MByte	http://strikeforcegame.com		SEHR GUT
Tactical Ops: Crossfire 1.6	698 MByte	www.to-crossfire.net		SEHR GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Mod-Paket	6,24 MByte	www.buffed.de	Seite 119	SEHR GUT

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.

Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

»Auf jeder Party ein echter Kracher: tragbare Disco-Kugel.«

Ein Mitglied des gegnerischen Corps-Teams hat sich bis zu unserem Terminal gekämpft. Mit dem Tesla-Gewehr setzen wir den Angreifer unter Strom, bevor er sich in den Computer einloggen kann.

HALF-LIFE 2

Da geht der Cyberpunk ab!



AUF DVD
VIDEO

Wir haben uns nichts sehnlicher gewünscht als die Fertigstellung von *Dystopia*. Die Gebete wurden erhört!

DYSTOPIA | Die Kugeln pfeifen uns um die Ohren. Dank des Tarn-Implantats krabbelt eine Spinnenmine schnurstracks an uns vorbei. Schweiß perlt über unsere Stirn, als wir uns mit dem Terminal in den Cyberspace katapultieren. Das Auf und Ab in den leuchtenden Gängen schlägt uns auf den Magen. Plötzlich zerreißt ein lautes Geräusch die Stille. Im ersten Moment wissen wir gar nicht, wo oben und unten ist. Verdammt, ein feindlicher Hacker hat uns mit einer EMP-Granate aus dem Cyberspace geworfen. Unsere Implantate versagen, AAAAAAHHH!

GUTE AUSSICHTEN

Die lang erwartete *Half-Life 2*-Modifikation *Dystopia* entführt Sie in eine düstere Version der Zukunft. Die Welt ist fest in der Hand großer Unternehmen, einzig die widerspenstigen Punks begehren gegen das Regime auf. Von Konzernen angeheuerte Corps-Söldner geben alles, um den Aufstand zu bremsen. *Dystopia* ist Cyberpunk und bei Cyberpunk geht es nicht nur um Auseinandersetzungen in der wirklichen Welt, vielmehr steht der Kampf in den virtuellen Weiten der Computernetzwerke – des sogenannten Cyberspace – im Vordergrund. Und auch wenn der Begriff Cyberpunk schon fast 30 Jahre alt ist, hat noch niemand dieses Thema so prickelnd inszeniert wie die Macher dieser Mehrspieler-Mod.

SCHLECHTE VISIONEN

Der Spielmodus Dystopia funktioniert ähnlich dem aus *Unreal Tournament* bekannten Assault. Das eine Team versucht, auf der Karte voranzu-



»Heilt keine Krankheiten: Medizinball.«

Der feindliche Corps-Kämpfer verteidigt das Tor mit seinem Leben.

Lass die Fäuste sprechen!

Als kleines Schmankerl haben die Modder *Dystopia* einen zweiten Spielmodus beigelegt. Das Teil nennt sich Phistball und wir erklären Ihnen, wie es geht.

Bei Phistball stehen sich – wie auch im Spielmodus Dystopia – die Mannschaften der Corps und der Punks gegenüber. Die Schauplätze wirken wie futuristische Fußballstadien. Auf einem rechteckigen Spielfeld gilt es, einen Ball in das Tor des Gegners zu befördern. Sonst gibt es keine Regeln. Gute Nachrichten für Zinédine Zidane: Fouls sind ausdrücklich erwünscht. Natürlich statten Sie sich auch hier zu Rundenbeginn mit Schießprügeln und Implantaten aus, auch wenn nur geistig Minderbemittelte mit einem Cyberdeck auf Torhatz gehen. Reflexverbesserer, Infravision, Tarnung, Beinverstärker und medizinische Implantate lohnen sich da schon eher. Das große Manko: Obwohl viele sich wünschten, die Fußball-Weltmeisterschaft fände dieses Jahr gleich wieder statt, sind die wenigen Phistball-Server derzeit noch gähnend leer. Mehr als ein bis zwei Spieler haben wir in den ersten Tagen nach der Veröffentlichung dort noch nicht gesehen. Die Idee zu Phistball ist nicht ganz neu, die *Unreal Tournament*-Modifikation Deathball funktioniert nach einem ähnlichen Schema.



In einem engen Raum kommt es zu einer Auseinandersetzung mit einem Punk, während im Hintergrund eine Granate explodiert.

kommen, das andere will das natürlich verhindern. Meist bietet eine Karte drei bis fünf Missionsziele. Gelegentlich meistern Sie für ein Ziel aber mehrere Teilaufgaben. Klingt ganz einfach – ist es aber nicht. Während schwer bewaffnete Einheiten über die Karte hecheln und versuchen, lebend zum nächsten Schalter zu gelangen, hat ein Hacker im Cyberspace mit den Tücken der dreidimensionalen Computerumgebung zu kämpfen. Gelingt es ihm, Sicherheitsvorkehrungen zu knacken und feindlichen Hackern auszuweichen, ebnet er den Weg für seine Teamkameraden, indem er Türen öffnet oder Geschütze übernimmt. Und dabei ist es nicht gerade leicht, in der sich ständig drehenden Umgebung den Überblick oder das Mittagessen zu behalten – eine Achterbahnfahrt mutet dagegen wie ein Kindergeburtstag an.

SOLDATEN-BAUKASTEN

Bei Rundenbeginn wie auch nach dem Bildschirmtod fühlen Sie sich wie das Kind im Spielzeugladen. Sie haben die Wahl zwischen drei Klassen mit jeweils vier Waffen und zig Implantaten – sprich viele, viele Kombinationsmöglichkeiten. Die Klassen Leicht, Mittel und Schwer bestimmen neben dem Aussehen Ihrer Spielfigur auch deren Agilität, Waffenarsenal und Ausbaumöglichkeiten. Leichte Soldaten sind wieselflink und dürfen sich mit recht vielen Zusatzpaketchen verschönern – lediglich Botox und Silikonpolster suchen Sie vergeblich. Dafür sind leichte Soldaten im Kugelhagel recht kurzlebig. Schwere Klassen zotteln langsam wie ein Bummelzug über die Karte, stecken aber ordentlich ein. Dafür nutzen Sie nur wenige Implantate. Jeder Kämpfer besitzt eine Nahkampfwaffe, eine Maschinenpistole, eine Granate und eine wählbare



Die EMP-Granate enttarnt den gegnerischen Soldat, trübt jedoch auch die Sicht.

Geh deinen eigenen Weg!

Gerade am Anfang brauchen Sie für *Dystopia* eigentlich ein Navigationsgerät. Unser Überblick hilft Ihnen, sich auf dys_broadcast zurechtzufinden.



1) Wiedereintrittspunkt erobern
Die erste Aufgabe der Corps ist es, den nächsten Wiedereintrittspunkt zu erobern. Diesen finden Sie im Cyberspace – dummerweise erreichen Sie ihn nur über bestimmte Terminals. Gegner, die sich gerade im Cyberspace bewegen, sind in der richtigen Welt leichte Opfer.



5) Den Server zerstören
Die eigentliche Aufgabe der angreifenden Corps ist die Zerstörung eines gestohlenen Datatrust-Servers. Sind alle Sicherheitsvorkehrungen deaktiviert, müssen Sie lediglich die Gegner in der wirklichen Welt überwinden, bis zum Serverraum vordringen und durchladen.





2) Weiter vorrücken
Die Eroberung des zweiten Wiedereintrittspunktes gestaltet sich schon ein wenig schwieriger. Der Weg dorthin führt durch einen Aufzug. Dieses Nadelöhr wird meist stark bewacht, unvorsichtige Manöver kosten Sie schnell das Leben. Hier ist Teamwork angesagt.



3) Den Router zerstören
Wie sollte es auch anders sein, der Router hat Einfluss auf den Cyberspace. Ohne dessen Zerstörung kommen die Decker in der virtuellen Welt nicht voran. Doch um zum Router zu gelangen, müssen Sie den Strom abschalten. Also ab in die farbenfrohen Weiten des Netzwerks!



4) Sicherheitsvorrichtungen deaktivieren
Damit die Kollegen nicht im Serverraum von Selbstschussanlagen zersiebt werden, muss ein Hacker im Cyberspace die richtigen Knöpfe drücken. Feindliche Computerspezialisten setzen natürlich alles daran, Sie aufzuhalten.



Hauptwaffe. Vom Raketenwerfer übers Sturmgewehr bis zur Laserwumme ist für jeden Schießwütigen was dabei. Nachladezeiten, Durchschlagskraft und Munitionsvorräte sind nach der dreijährigen Entwicklungszeit sehr ausgewogen. Es gibt keine Überwaffen – obwohl manch einer recht gut mit bestimmten Schießeisen umzugehen versteht. Das Gleiche gilt für die Implantate. Zwar legen sich leichte Einheiten eine Tarnung zu, diese hebeln Sie aber mit Infravisionseinbauten aus. Um sich davor zu schützen, schlüpfen Sie in einen Kälteanzug. Tarnen und Abkühlen gleichzeitig ist jedoch nicht drin. Egal was Sie also anlegen, die alles vernichtende Oberkampfsau erschaffen Sie damit nicht – da brauchen Sie schon das übermenschliche Können eines PC ACTION-Redakteurs.

DU VERSTEHST NUR BAHNHOF

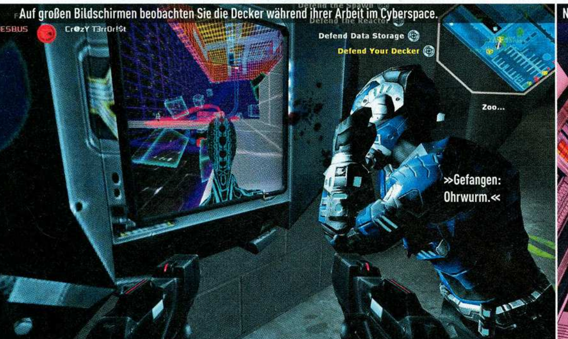
Dystopia ist am Anfang vor allem eines: verwirrend. Auf den meist englischsprachigen Servern hagelt es Fremdwörter wie Stealther, Backhack, JIP und so weiter. Damit Sie nicht wie der Ochs im Wald den Berg vor lauter Bäumen nicht sehen, ziehen Sie sich am besten das schicke Modvideo auf unserer DVD rein. Ein Besuch auf der Homepage von *Dystopia* schadet ebenfalls nicht. Dort finden Sie Erklärungen, Einstiegshilfen und Strategien. Auch das umfangreiche Tutorial im Spiel erklärt Anfängern, wie der Hase läuft. Um es mit den übersetzten Worten des Untertitels von *Dystopia* zu formulieren: Einstecken und den anderen in die Ärsche treten!

Jürgen Krauß

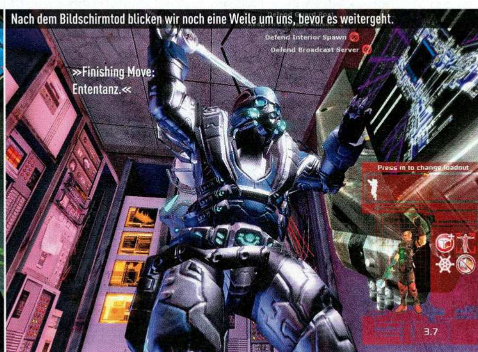
Info: www.dystopia-game.com

Half-Life 2 Dystopia

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	518
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Auf großen Bildschirmen beobachten Sie die Decker während ihrer Arbeit im Cyberspace.



Nach dem Bildschirmtod blicken wir noch eine Weile um uns, bevor es weitergeht.

Vor einem Haus macht ein Soldat der US-Streitkräfte Schießübungen mit seinem Sturmgewehr.



ARMED ASSAULT

Schieß los!

Die Demo zu *V.I.R.U.S.: Independence War* steht in den Startlöchern. Gewehr anlegen, Soldat!

V.I.R.U.S.: INDEPENDENCE WAR | Wenn irgendwo etwas schief läuft, wen ruft man zu Hilfe? Nein, nicht die Ghostbusters aus den Achtzigerjahren. Diese Opas schaffen es inzwischen bestimmt nicht mal mehr, sich im Altenheim zum Buffet vorzukämpfen. Nein, man ruft natürlich Sie, den unerschrockenen Einzelkämpfer, der ganze Armeen im Alleingang niedermacht – Rambo lässt grüßen, obwohl der inzwischen auch keine so gute Figur mehr abgibt.

IMMER MIT DER UNRUHE

Als in Zeitungsberichten Informationen über Unruhen auf der Insel Sahrani auftauchen, schickt die Regierung Sie los, um die Sache in Ordnung zu bringen und die Übeltäter dingfest zu machen. Moment, Sahrani? Ist das nicht das Eiland aus dem Hauptspiel? Im Grunde genommen schon, und obwohl die Insel in der *Armed Assault*-Mod *V.I.R.U.S.: Independence War* genauso heißt, handelt es sich um einen anderen Ort. Wenn Sie jetzt genauso verwirrt und überrascht schauen wie unser Volontär Blumenthal, als er erfuhr, was es mit seiner Redaktions-„Einführung" tatsächlich auf sich hatte, lehnen Sie sich zurück und genießen Sie die spannende Geschichte. In deren Verlauf klärt sich das Mysterium. Allerdings in der Demo-Version noch nicht ganz. Da müssen Sie schon auf die endgültige Fassung warten.

DAS HAT CHARAKTER

V.I.R.U.S. entführt Sie in eine neue Kampagne, die Sie mehrere Stunden fesselt. Sie treffen auf viele detailliert ausgearbeitete Charaktere, die der Geschichte enormen Tiefgang verleihen. Die Demo-Version enthält allerdings nur die ersten beiden Missionen, die Ihnen aber trotzdem schon einen guten Einblick in das Spiel geben. Neue Modelle, Texturen und Waffen runden das absolut gelungene Paket ab. Hier hat das Team der Battle Arts Company um Kevin Birkenfeld ein geniales Stück Arbeit abgeliefert. Wir sind schon total heiß auf die finale Version, die Sie voraussichtlich nächste Ausgabe exklusiv auf der PC ACTION-DVD finden. Sind wir nicht gut?

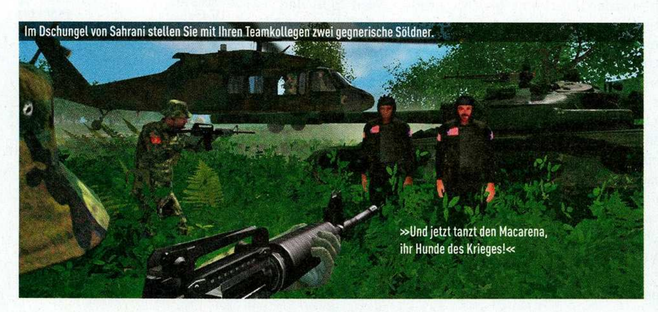
Andreas Bertits

Info: http://virus-independence-war.de.tl

Armed Assault: V.I.R.U.S.: Independence War - Demo

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Armed Assault v. 1.01
GRÖSSE IN MEGABYTE:	909
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

Im Dschungel von Sahrani stellen Sie mit Ihren Teamkollegen zwei gegnerische Söldner.



LIES MICH!

Mario Kart Source

Half-Life 2 | Zwar ist der Mod-Fortschritt von *Mario Kart Source* derzeit erst mit 45 mickrigen Prozent angegeben, doch lassen vollmundige Versprechungen, interne Alpha-Tests und die neu gestaltete Internetseite auf gutes Vorankommen hoffen. Wir können es kaum erwarten, endlich als Mario in ein schniekes Source-Kart zu steigen und die Kollegen mit Schildkröten und anderen Fisimatenten von der Bahn zu fegen. Super, Mario! (JK)

Info: www.mks-mod.com

Lost City



Prey | Endlich gibt es auch frisches Einzelspieler-Futter für den genialen 3D-Shooter *Prey*. In *Lost City* streifen Sie durch eine heruntergekommene Stadt. Die Leichen, die überall faul herumliegen, verheißen nichts Gutes. Schon wenig später fallen erste Monster über Sie her – genau wie Sie das von einer guten Mod erwarten. Der Spaß ist mit nur etwa zehn Minuten Spielzeit allerdings recht kurz ausgefallen. Aus lizenzrechtlichen Gründen finden Sie *Lost City* nicht auf unserer DVD. (AB)

Info: www.doom3maps.org BEFRIEDIGEND

ModJive

Battlefield 2 | Wenn wir in der Redaktion am Mod-Rechner sitzen, finden wir oft vor lauter Modifikationen das Hauptspiel nicht mehr. Sollten Sie ähnliche Probleme haben, dürfen Sie gespannt auf die bevorstehende Veröffentlichung des *Battlefield 2*-Modmanagers *ModJive* sein. Damit verwalten Sie ganz einfach Ihre Modifikationen und halten sie per Mausklick auf dem neuesten Stand. Wir hoffen auf baldigen Durchblick! (DM)

Info: www.totalbf2.com



Revolt: The Decimation

Half-Life 2 | Einen römischen Abend verbringen, das bedeutet meist, faul auf einem Kanapee rumzulümmeln, sich mit Wein volllaufen zu lassen und von gut gebauten Sklavinnen Trauben zwischen die Kiemen geschoben zu bekommen. Aber die Römer haben auch ganz andere Sachen populär gemacht, etwa Gladiatorenkämpfe. In *Revolt: The Decimation* treten Sie in makaberen Spielen zur Reduzierung der Gefängnis-Population gegeneinander an. Der Veröffentlichungstermin steht noch in den Sternen, die Vorab-Screenshots lassen uns derweil das Wasser im Mund zusammenlaufen. Sklave, mehr Wein! (JK)

Info: http://thedecimation.com

RCBot 2

Half-Life 2: Deathmatch | Wir spielen gerne alleine, hauptsächlich mit uns – Sie verstehen schon. Aber auch so mancher Mehrspieler-Titel würde alleine vielleicht mehr Spaß machen – keine Anfänger, keine Lags, keine Teamkiller, welch beglückende Vorstellung. Zumindest bei *Half-Life 2: Deathmatch* haben Sie jetzt die Wahl. *RCBot 2* zaubert Ihnen dafür nämlich die ersten computergesteuerten Gegner (Bots) auf den Schirm. (JK)

Info: http://rcbot.bots-united.com GUT

HALF-LIFE 2

Ab in den Bau!

Erforschen Sie den „Ruhe"-Bunker. Darin geht es aber nicht leise zu, denn die Devise lautet: ballern!

TOKEN | Als gelangweilter englischer Millionär ist Ihnen jede Abwechslung willkommen. Warum also nicht mal eben nach Frankreich fliegen und schimmlige Bunker untersuchen? Klingt wenig aufregend. Das wäre es vielleicht auch – als Gordon Freeman. Aber Sie sind ja Paul Gavinsworth – und der hat einiges mehr drauf als der angegraute Gordon. Zum Beispiel beherrschen Sie einen Nahkampfangriff, mit dem Sie Gegner ganz locker aus den Socken treten. Außerdem zoomen Sie nicht nur mit Waffen, Sie nehmen im sogenannten Ironsight-Modus auch Feinde näher ins Visier. Sie zielen dann über Kimme und Korn, behalten aber die Umgebung weiterhin im Auge – wenn auch ein wenig unscharf. Zudem rüsten Sie sich mit einer ganzen Latte fescher Schießgeräte aus. Glock, MP7, G36 und AWP sind nur ein paar Beispiele aus Ihrer neuen Waffenkammer. Aber das alles wäre ja immer noch stinklangweilig, läge in dem Bunker nur ein Haufen Staub. Sie ahnen es vielleicht: Dem ist nicht so. Das unterirdische Gebäude wurde im Krieg von den Deutschen gebaut und diente seither bereits als Basis im Kalten Krieg – als Depot für Nuklearsprengköpfe, als Waffenlabor und, und, und. Klar, dass ein so wichtiger Ort entsprechend bewacht wird. Dafür gibt es extra eine Spezialeinheit, bestehend aus französischen und amerikanischen Soldaten, das Office Nine. Dumm nur, dass Ihr Abenteuer schon nach zehn Minuten wieder vorbei ist. Bei der vorliegenden Version handelt es sich nämlich um eine Alpha-Demo. Jürgen Krauß

»Der Durchfall traf sein Opfer unvorbereitet.«

In einem engen Gang des Bunkers fliegen Ihnen die Kugeln um die Ohren.

Info: www.tokenthegame.com

Half-Life 2: Token	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	233
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

NEVERWINTER NIGHTS 2

Mächtiges Gehänge

Um das Geheimnis Ihres magischen Amuletts zu lüften, treten Sie diversen Feinden in den Hintern.

THE PROPHECY OF ARACAS: CHAPTER 1 | Wie würden Sie reagieren, fänden Sie heraus, dass sich ein Geheimnis hinter dem Amulett verbirgt, das Sie seit Ihrer Geburt besitzen? Frauen würden bestimmt gleich beim nächsten Juwelier nach dem Preis fragen, aber ein echter Mann will dieses Mysterium natürlich erkunden. Es wartet eine gefahrvolle Reise auf den Helden, in deren Verlauf er entdeckt, dass sein Schmuckstück von der Insel Aracas stammt. Doch wie dorthin kommen, wenn man nicht der Weltmeister im Schwimmen ist? Ein Schiff muss her. Und wie das Leben in Rollenspielen so spielt, kostet Sie die Überfahrt beim Piratenkapitän etwas ... Weil der Kerl kein Bestechungsgeld akzeptiert, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als diverse Missionen zu erledigen. Unter anderem ein Dorf vor fiesen Echsenmenschen retten. *Prophecy of Aracas: Chapter 1* beschäftigt Sie rund zwei bis drei Stunden. Autor Carlos Rahlwes legt großen Wert auf den Einsatz von Fertigkeiten. Durch Kämpfen allein kommen Sie also nicht weit. Sechs weitere Kapitel befinden sich derzeit in Arbeit. Andreas Bertits

Info: http://nwvault.ign.com

Neverwinter Nights 2: The Prophecy of Aracas	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Neverwinter Nights 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	30
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



»Finale der Seifenblasen-Weltmeisterschaft.«

In einem Wald lauern uns Diebe auf. Mit Magie heizen wir den Kerlen ein.



Die Mod *Atlas* schaltet nützliche Instanzen-Karten hinzu. Wie hier die Tiefschwarze Grotte (zuvor Blackfathom-Tiefen).

Mit *ArchHud* sehen Sie auf einen Blick neben Ihrem Charakter die Lebensenergie des Feindes, zum Beispiel des Grollhufbullen.

WORLD OF WARCRAFT/THE BURNING CRUSADE

Alle Neune

Mit unserem neunteiligen Mod-Paket erhalten Sie mehr Übersicht in Ihrem Lieblingsspiel.

MODS | Aggro, buffed, looten, Mobs, Tank ... wem diese Begriffe nichts sagen, der hat wohl noch ein unbeschwertes Privatleben und daher nichts mit Blizzards Online-Rollenspiel-Hit *World of Warcraft* am Hut. Für alle, die jedoch bei den oben genannten Wörtern sabbernd vor dem Monitor sitzen, haben wir in dieser Ausgabe etwas Besonderes auf die Silberscheibe gepackt. Ein Mod-Paket, das es in sich hat, Ihnen die Reisen in Azeroth ungemein erleichtern sollte und auch Ihre Benutzeroberfläche etwas übersichtlicher gestaltet.

DICKE DINGER

Modder Dan Gilbert hat mit seinem Zusatzmodul *Atlas* schon eine große Fangemeinde um sich geschart. Mit diesem nützlichen kleinen Programmchen schalten orientierungslose Helden und Frauen nun auch in Instanzen (von den öffentlichen Gebiete abgegrenzte Orte) übersichtliche Karten hinzu. Saleel und Nenies *ArchHud* zeigt neben Ihrem Alter Ego Balken über Gesundheit, Wut, Mana und Lebensenergie Ihres Gegners. Mit *Bongos* von jobottz ersetzen Sie die Menüleisten durch frei platzierbare Symbole wie Schlüsselbund und Taschen. *VBagnon* vom selben Autor vereint alle Taschen zu einer einzigen. *Gatherer* von Norganna und Islorgris merkt sich die Gebiete, die Sie bereits nach Kräutern und Erz abgegrast haben. Mit Tageshis *StanceSets* wechseln Sie per Knopfdruck schnell Ausrüstungsgegenstände. Ähnlich nützlich präsentiert sich *WeaponQuickSwap* von CapnBry. Per simplem Klick tauschen Sie flott die Waffen. Der nette Herr entwickelte auch die Mod *SellValue*, mit der Sie alle Händlerpreise Ihrer Gegenstände sofort im Inventar angezeigt bekommen. Weil das alles noch nicht genug ist, finden Sie außerdem das *Mod Management Tool* von UICentral auf der DVD. Damit überprüfen Sie schnell, ob es neue Versionen Ihrer Modifikationen gibt. Wenn Sie dieses Paket nicht befriedigt, dann macht uns das voll aggro und wir hetzen eine Horde Mobs auf Sie. Andreas Bertits

Info: www.buffed.de

World of Warcraft: Mods

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	World of Warcraft
GRÖSSE IN MEGABYTE:	6,24
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

GRATISSPIELE



In *Ocean City Special Game Vol. 1* treffen Sie auf allerhand fesche Mädels in den aufregendsten Posen.

Während seiner Flucht aus dem Gefängnis versuchen die Skorl (rechts oben), Diermot einzufangen. Schaffen sie es, schlagen sie den Helden in einer kleinen Sequenz nieder.

Die Rache der Monstermöpse

Für Adventure-Fans: *Lure of the Temptress* und *Ocean City Special Game*.

Nostalgie ist etwas Schönes. Läuft es in der Realität mal nicht so, wie man es gern möchte, flüchtet man gedanklich in die Vergangenheit, in die „guten alten Zeiten", als alles besser war. Eine dieser Zeitreisen bieten wir Ihnen an dieser Stelle. In Form des 2D-Adventures *Lure of the Temptress* von Revolution Software (*Baphomets Fluch*) aus dem Jahr 1992. In klassischer 2D-von-der-Seite-Perspektive steuern Sie den Bauernjungen Diermot, den das Schicksal in einen großen Konflikt wirft. Als er mit dem König und dessen Gefolge zu einer Treibjagd ausreitet, berichtet ein Bote von einem Aufstand in einer nahe gelegenen Stadt. Doch die Truppe gerät am Ort des Geschehens in einen Hinterhalt der hübschen, aber bösen Selena. Dass vollbusige Frauen auch immer böse sein müssen ... Mit ihrer Armee aus orkartigen Skorl will das Weibsbild das Reich erobern. Nach einer Auseinandersetzung erwachen Sie in einer Gefängniszelle. Sie ahnen es? Flucht lautet die Devise – und dann selbstverständlich die monstermöpsige Dame aufzuhalten. Wie Sie das vielleicht aus anderen Adventures gewöhnt sind, steuern Sie den Helden nur mit der Maus durch hübsche Landschaften. Über das sogenannte Point-&-Click-System wählen Sie mit der Maus lediglich Objekte, um mit ihnen diverse Dinge anzustellen. Ein einfaches, aber effektives System, das Sie auch mal bei Ihrer Freundin ausprobieren sollten. *Lure of the Temptress* gehört selbst heute noch zu den interessantesten Adventures und macht dank der spannenden Geschichte sowie der vielen lustigen Dialoge großen Spaß. Unser zweites Gratisspiel *Ocean City Vol. 1* von Harald Breitmaier schlägt ebenfalls in die Adventure-Kerbe. Sie erleben in einer Mischung aus 3D und 2D ein sehr amüsantes und frivoles Comic-Abenteuer. Ein Muss für Freunde von sehr viel nackter, weiblicher Haut. Andreas Bertits

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Heute ein König

***Rise of Kings* toppt das Hauptspiel. Intelligentere Gegner und ein größeres Gebiet fordern Sie gewaltig.**

RISE OF KINGS 1.3 | Wenn fette Armeen aufeinanderprallen, heißt das meist nur eines: Nein, es handelt sich nicht um das alljährliche Weight-Watchers-Treffen, sondern um das Computerspiel *Medieval 2: Total War*. Was könnten wir Strategen derzeit Schmackhafteres anbieten als eine wirklich gigantische Mod zu diesem Taktik-Epos?

AUF DIE GRÖSSE KOMMT ES AN

Starten Sie *Rise of Kings*, fällt Ihnen mit Sicherheit sofort auf, dass sich an der Weltkarte einiges getan hat. Das neue Gebiet ist wesentlich größer als die Landschaft des Hauptspiels. Damit Sie nicht noch nächstes Jahr damit beschäftigt sind, von einem Ende der Karte zum anderen zu latschen, bietet Ihnen die fantastische Mod nun zwei Züge pro Runde. Doch das ist natürlich noch längst nicht alles, was sie in petto hat. Richtig interessant fanden wir, dass Sie in den Städten nun besondere Titel und Wappen erhalten wie etwa „Duke of Mailand". Diese verleihen Ihnen Extra-Fertigkeiten, zum Beispiel „Steuereinnahmen +5". Das ist nicht nur sehr nützlich, es verleiht Ihnen auch das Gefühl, im Spiel wichtiger zu sein. Auch beim Bündnis-System hat sich einiges getan. Partner halten sich nun an Vereinbarungen, was dazu führt, dass sich große Machtblöcke bilden – Politiker sollten sich daran mal ein Beispiel nehmen. Es kann allerdings auch sein, dass sich ein Feind plötzlich Ihren Reihen anschließt, weil Sie einen seiner Gegner attackiert haben. Dadurch erhalten die Kämpfe wesentlich mehr Spannung. Apropos Kämpfe: An der künstlichen Intelligenz haben die Modder kräftig geschraubt, sodass sich die Soldaten nun recht intelligent verhalten – ganz im Gegenteil zur realen Welt. Gepaart mit den neuen und sehr hübschen Horizont- und Himmelstexturen erleben Sie die Kämpfe nun völlig anders und vor allem taktisch sehr viel fordernder als im Hauptspiel. *Rise of Kings* in der aktuellen Version *1.3* sollte auf keiner Festplatte eines *Medieval 2*-Fans fehlen, da es schon beinahe wie ein eigenes Spiel anmutet und über lange Zeit motiviert. Andreas Bertits

Info: www.twcenter.net

Medieval 2: Total War - Rise of Kings 1.3

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Medieval 2: Total War
GRÖSSE IN MEGABYTE:	20,2
AUF DVD:	ja
WERTUNG:	SEHR GUT

Die deutschen Reiter preschen mit ihren Lanzen durch die Angreifer des Heiligen Römischen Imperiums.



Beim Sturm auf eine Stadt treffen unsere Truppen schon vor den Mauern auf enorme Gegenwehr.



AHOI, BROWSE!

www.gdynamite.de gamesdynamite



Der Venad ist Ihre Heimatbasis und gleichzeitig ein ganzes Universum, über das Sie in die anderen Gebiete gelangen.

Master of the Universe

In *Revorix* herrschen Sie über ein ganzes Universum und wollen dieses Reich sogar noch ausdehen.

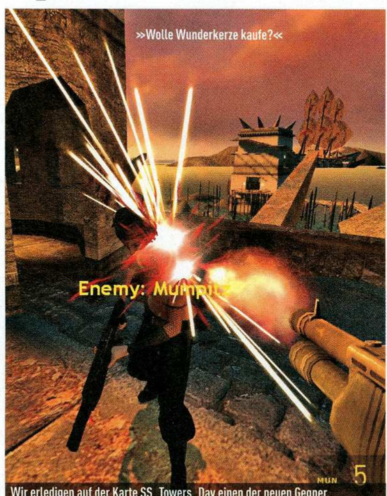
Revorix sieht auf den ersten Blick aus wie ein konventionelles Weltraum-Spiel. Dieser Eindruck täuscht: Obwohl es wieder einmal um den strategischen Aufbau eines Imperiums geht, gehört der Titel zum Komplexesten, was Sie momentan im Browser-Fenster zu spielen bekommen. Bis Sie das erste eigene Schiff ins All entlassen, setzen Sie sich mit den Möglichkeiten, die Ihnen der eigene Venad bietet, auseinander. Was ist ein Venad, fragen Sie sich jetzt wahrscheinlich. Als Venad bezeichnet man in *Revorix* die eigene Basis. Es handelt sich aber nicht um einen Planeten, sondern um eine Art Mini-Universum, das Sie mithilfe von Wurmlöchern verlassen, um ins große Universum zu gelangen. Computergesteuerte Gegner sind zahlreich und in allen nur erdenklichen Schwierigkeitsgraden verfügbar. Diese Alien-Flotten fliegen frei durchs All, besetzen Sektoren und greifen auch an. Die Unterschiede der Flotten beschränken sich nicht nur auf die reine Aggressivität und Stärke, sondern reichen bis zur Schiffskonfiguration. Dieses ist auch wichtig für die eigenen Raumer: Wendigkeit, Panzerung, Schildstärke, Reaktorkapazität, Besatzung und noch viele weitere Faktoren entscheiden über den Einsatzzweck. Wie im wahren Leben benötigt ein Schiff auch einen Kapitän. Den bilden Sie aus und trainieren ihn. Unter Umständen kommt es vor, dass Sie ein Schiff nicht einsetzen können, weil Sie keinen Kapitän haben, der im Stande ist, dieses Schiff zu führen. Wer Komplexität als Bereicherung empfindet, erhält mit *Revorix*, was er braucht.

Dr. Andreas Lober

Info: www.revorix.de

HALF-LIFE 2

Spiel mit offenen Karten!



Wir erledigen auf der Karte SS_Towers_Day einen der neuen Gegner.

In zwei neuen hübschen Gebieten treten Sie im Deathmatch gegeneinander an.

SHREDDED SAILS | *Shredded Sails* verpasst Ihrem *Half-Life 2*-Mehrspieler-Modus zwar keine neuen Spiel-Elemente, dafür glänzt das Teil durch eine wunderschön texturierte Karte – sogar in zwei Ausführungen – und eine Handvoll passender Spielfiguren. Die Macher wollten lediglich zeigen, was Sie draufhaben, behalten sich aber dennoch die Möglichkeit auf zukünftige Erweiterung vor. Wir bitten darum!

Jürgen Krauß

Info: www.teravisiongames.com

Half-Life 2: Shredded Sails

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	138
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Bums, Falle da!

Passen Sie auf, denn im *Deathtrap Dungeon* lauert hinter jeder Ecke der Tod. Dafür ist die Belohnung super.

DEATHTRAP DUNGEON | Sie haben ganz Tamriel bereist, die größten Monster das Fürchten gelehrt, die Tore nach Oblivion geschlossen und auch sonst alles erlebt, was die zauberhafte Welt von Cyrodiil zu bieten hat? Dann versuchen Sie sich doch mal am *Deathtrap Dungeon.* Aber Vorsicht, das ist eine harte Nuss!

VORSICHT, FALLE!

Baron van Hassk baute vor langer Zeit ein Verlies — so mit Fallen gespickt, dass es bislang jeden Abenteurer, der sich über die Schwelle wagte, einfach verschluckt hat. Die Beweggründe des Blaublütigen bleiben im Dunkeln, sind aber ehrlich gesagt auch egal – einzig die Herausforderung für den *Oblivion*-Helden zählt! Und die ist größer als Ottfried Fischers Hinterteil. Auf fünf Ebenen stellen sich Ihnen nicht nur Skelette, riesige Monster und letztendlich der fiese Baron in den Weg, sondern jeder Ihrer Schritte birgt auch die Gefahr, in eine tödliche Falle zu laufen – und davon gibt es jede Menge. Niederstürzende Baumstämme, tödliche Gruben und Pfeile, die aus den Wänden schießen, versalzen jedem unvorsichtigen Helden schnell die Beutezug-Suppe. Ein paar passend eingestreute Rätsel verlangsamen das Vorankommen zusätzlich.

WARUM SICH DAS ANTUN?

Warum sollten Sie diese Gefahr auf sich nehmen? Wenn Ihnen Langeweile als Grund nicht genügt, überzeugt Sie vielleicht die Belohnung. Massenhaft Gold, ein neuer Titel für den virtuellen Lebenslauf und ein feines Schwert warten auf den erfolgreichen Bezwinger des *Deathtrap Dungeon.* Auch nicht genug? Dann lockt vielleicht die Tatsache, dass es sich hier um eine sehr gelungene Modifikation handelt, mit passender Sprachausgabe und ansprechendem Leveldesign. Wenn das immer noch nicht reicht, ist Ihnen wohl nicht mehr zu helfen. Jürgen Krauß

Info: www.scharesoft.de

The Elder Scrolls 4: Oblivion - Deathtrap Dungeon

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	TES 4: Oblivion
GRÖSSE IN MEGABYTE:	8,13
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT


»*Germany's Next Topmodel*: endlich Bewerberinnen, die was auf den Knochen haben.«

Zwei Skelette stürmen nach unserer Feuerball-Attacke auf uns zu.


»Viele wissen gar nicht, wie schwer es ist, einen Hummer zuzubereiten.«

Dieses gigantische Monster lauert in einem der düsteren Räume und ist ein harter Brocken.

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S'N DA?
SPIELE UND MODS		
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles, und das finden wir schön!
Alles	www.demonews.de	Wenn man alles sucht und nie was findet, kann diese Seite weiterhelfen. Wir stehen drauf!
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 2	www.battlefield2.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasy-Welt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
GTA: San Andreas	www.gtainside.de	Alles zu *GTA: San Andreas* und den Vorgängern der *Grand Theft Auto*-Serie. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website richtig.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force.* Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Max Payne 2	www.mpzone.de	Weil das *Max Payne 2*-Abenteuer extrem kurz ist, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Website für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für dieses Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	http://splintercell.unrealx.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de	Alles, was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für *Oblivion* gibt, dann auf dieser deutschen Fan-Seite.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
Wolfenstein: Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory.* Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
World of Warcraft	www.buffed.de	Bietet die größte deutsche Datenbank für *WoW* sowie News, Tests und Marktübersichten zu allen Online-Spielen.


RELEASE:
9. MAI 2007
WWW.2-WORLDS.COM
Two WORLDS
JETZT SCHON BESSER ALS GOTHIC 3!
PC Powerplay Februar 2007
TECHNIKWUNDER:
Gestochen scharfe Texturen, enorme Weitsicht
blühende Landschaften - aber kaum Ladezeiten!
Die Technik von Two Worlds ist beeindruckend.
Felix Schütz, PC Games 03/07
EDEL-ROLLENSPIEL
Bereits jetzt macht das Spiel einen so guten Eindruck, dass
es die Konkurrenz in Form von The Elder Scrolls 4: Oblivion und
Gothic 3 übertrumpfen könnte.
Andreas Bertits, PC Action 03/07
PRÄCHTIG. UND VERDAMMT RIESIG.
Two Worlds wird nicht nur das technisch und grafisch beste 3D-Rollenspiel für PC
und Xbox 360 sein, sondern auch in Sachen Figurenverhalten, Inventarkomfort und
Vielfalt punkten.
Jörg Luibl, 4players.de
ATI RADEON GRAPHICS
PhysX by ageia
TopWare INTERACTIVE
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
Reality pump
Copyright © 2000 – 2007 by ZUXXEZ AG. Portion copyright © by TopWare Interactive Inc. Developed by Reality Pump Studios. All rights reserved. Two Worlds, Zuxxez and Reality Pump are registered trademarks of Zuxxez Entertainment AG. TopWare and TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. Ageia and PhysX, both stylized and non-stylized, are trademarks or registered trademarks of Ageia Technologies Inc. All other trademarks are property of their respective owners.

mein freund
nennt mich
ENGELCHEN.
ich nenn' ihn
OPFER.

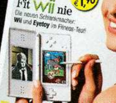
play vanilla, das erste spielemagazin für frauen ist da.

Mädels, aufstehen, Spaß haben! Mit play vanilla geht's dem Alltag an den Kragen. Denn spannende Reportagen und inspirierende Berichte machen Appetit auf die faszinierenden Welten von PlayStation, Xbox, DS, Wii, iPod, Handy und PC. Also Mädels, ran an die Geräte, zeigt's den Kerlen! play vanilla – alles andere ist kalter Kaffee.

COMPUTEC
COMPUTEC MEDIA

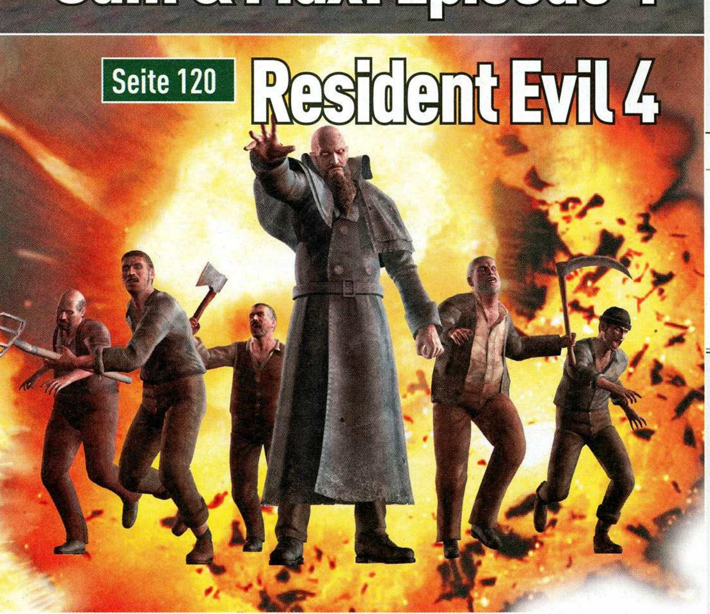
Jetzt überall bei den
Frauenzeitschriften
für nur € 1,90

www.playvanilla.de



SPIELETIPPS





EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:
09001/101950*

Tipps & Tricks:
09001/101951*

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

Hilf mir mal kurz!

Spellforce: The Order of Dawn

AUF DVD VOLL-VERSION

Öffnen Sie die Konsole, indem Sie die **Plus**-Taste oder die **Strg**- und die **Plus**-Taste gleichzeitig drücken (hängt von der Version ab). Achten Sie auf die Groß- und Kleinschreibung.

Cheat	Wirkung
Application: SetGodMode (1/0)	Avatar ist unsterblich an/aus
Application: SetNoManaUsage (1/0)	Unendlich Mana an/aus
Application: SetFigureTechTreeMode (1/0)	Alle Einheiten verfügbar an/aus
Application: SetBuildingTechTreeMode (1/0)	Alle Gebäude freigeschaltet an/aus
Application: FastHeroCast (1/0)	Helden werden schneller beschworen an/aus
Application: SetBuildingFastBuildMode (1/0)	Gebäude haben geringere Bauzeit an/aus
Application: GiveMeGoods (x)	Sie erhalten x Einheiten von allen Rohstoffen
Atmosphere: TimeLock (1)	Hält die Zeit an, mit „0" wieder einschalten
Atmosphere: SetHour (x)	Stellt die Uhrzeit auf die Stunde x
Atmosphere: SetAngle (x)	Den Stand der Sonne bestimmen. Tag: X=1-177. Nacht: X=178-351. Zenit: X=89. Dabei muss TimeLock aktiviert sein.
Render: EnableFog (1,0)	Nebel über dem Meer ein/ausschalten
Render: Textures (1,0)	Texturen ein/ausschalten
Terrain: Mode_DetailMapsOff ()	Terrain-Texturen auf niedrigste Detailstufe stellen
Terrain: Mode_DetailMapsOn ()	Terrain-Texturen auf höchste Detailstufe stellen
Render: EnableFog (1,0)	Nebel über dem Meer ein/ausschalten

»Schwertschluckerin: falsche Öffnung.«

BEVÖLKERUNGSTRICK:
Es gibt einen Kniff, wie Sie das Bevölkerungslimit von 80 Einheiten umgehen. Dies geht ausschließlich auf Inseln, auf denen sich Dunkelelfenmonumente befinden. Sie benötigen einen Hexenmeister und das Upgrade „Hexenmeister verwandelt sich nach seinem Ableben in eine Giftspinne". Führen Sie das Upgrade aus und produzieren Sie 80 Hexenmeister. Töten Sie alle Hexenmeister und schon haben Sie 80 Giftspinnen, die Sie wie normale Einheiten steuern können, die aber nicht als Einheiten zählen. Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen und sich so eine riesige Spinnenarmee zulegen.

EASTEREGG:
Kurz vor dem Ende der Einzelspieler-Kampagne gibt es ein unglaublich lustiges Easteregg zu bestaunen. Wenn Sie die Insel Sharrow erreicht haben, begeben Sie sich mithilfe eines Seelensteins noch mal zurück nach Graufurt. Um Punkt Mitternacht erscheint auf dem Friedhof ein Skelett namens Libi, das auf jedem Grabstein einen weiteren Kollegen hervorzaubert. Jeder der knochigen Kerle hört auf den Namen eines der *Spellforce*-Entwickler (vergleiche Credits). Im Morgengrauen hat der Spuk ein Ende und die Skelette lösen sich buchstäblich in Luft auf.

Marvel: Ultimate Alliance

Mit den Cheats ist es kein Problem, die Bande gleich zu Spielbeginn auf Vordermann zu bringen. Für die Tastenkombinationen die **Pfeil**-Tasten verwenden. Und so geht's:

Tastenkombination	Wirkung
Folgende Tastenkombinationen im **Hero-Details-Menü** eingeben:	
Hoch, hoch, hoch, links, rechts, links, Eingabe	100.000 Erfahrungspunkte
Hoch, links, hoch, links, runter, rechts, runter, rechts, Eingabe	Level 99
Hoch, hoch, runter, runter, links, links, links, Eingabe	Alle Charaktere
Links, rechts, links, rechts, hoch, runter, hoch, runter, links, rechts, Eingabe	Alle Kräfte
Hoch, runter, hoch, runter, links, rechts, links, rechts, hoch, runter, Eingabe	Alle Kostüme
Folgende Kombinationen im **Review-Menü** eintippen:	
Hoch, links, links, hoch, rechts, rechts, hoch, Escape	Alle Filme
Links, rechts, rechts, links, hoch, hoch, rechts, Escape	Alle Comics
Hoch, runter, rechts, links, hoch, hoch, runter, Escape	Alle Wallpaper
Runter, runter, runter, rechts, rechts, links, runter, Escape	Alle Concept-Artworks
Die Kombinationen im **Pausenmenü** oder **während des Spiels** eingeben:	
Hoch, runter, hoch, runter, hoch, links, runter, rechts, Eingabe	Gott-Modus
Links, rechts, runter, runter, rechts, links, Eingabe	Ein Schlag tötet
Hoch, links, hoch, rechts, runter, rechts, Eingabe	Hohes Spieltempo

The Regiment

Erstellen Sie ein Profil mit dem Namen **Monkey**, um die Konsole zu aktivieren. Alternativ können Sie eine Desktop-Verknüpfung erstellen, in der Sie das Startparameter um **-Console** erweitern. Nun können Sie mit der **ö**-Taste die Konsole aufrufen und die Codes eingeben.

Cheat	Wirkung
God	Gott-Modus
Allweapons	Alle Waffen freischalten
Allammo	Sämtliche Munitionsarten freischalten
Ammo	Munition auffüllen

Maelstrom

Öffnen Sie mit einem **Texteditor** das aktuelle **Savegames-File**. Sie finden es im Codemasters-Ordner.

Scrollen Sie runter, bis Sie zum Punkt **Resource =** kommen. Tragen Sie folgendes ein:
R_solar_energy = 100000
R_salvage = 100000
R_fresh_water = 100000

Bei **collisionsGroup = 3** und **parameterMax =** Folgendes ändern:
Health2 = 50000
Armour2 = 50000

Achtung: Vor und hinter dem Gleich-Zeichen das Leerzeichen nicht vergessen. Abspeichern. Spielstand neu laden. Fertig!

Infernal

Diese Codes ganz simpel während des Spiels eingeben:

IFUAMMO	Unbegrenzt Munition
IFUMANA	Unendlich viel Mana
IFGPLASMA	Plasma-Wumme
IFGDGUN	Dual-Baretta
IFDAURA	Tödliche Aura
IFMDAMAGE	Waffen richten größeren Schaden an

Company of Heroes

Legen Sie eine neue Desktop-Verknüpfung an und ergänzen Sie den Startparameter mit **-dev**. Jetzt können Sie während des Spiels die Konsole öffnen, indem Sie die **Strg**-, **Shift**- und **^-Zirkumflex**-Tasten gleichzeitig drücken. Geben Sie die Cheat-Codes in die Konsole ein und bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**.

Cheat	Wirkung
FOW_Toggle	Nebel des Krieges aus/einschalten
Setsimrate x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen. Normal: 8
Ee_bigheadmode 1/0	Große Köpfe ein/aus
Taskbar_hide	Task-Leiste verschwindet
Taskbar_show	Task-Leiste sichtbar
Restart	Spiel neu starten
Abortgame	Spiel abbrechen

Sam & Max: Episode 4

Im neuen Abenteuer *Abe Lincoln Must Die!* des tierisch verrückten Duos legen Sie sich mit gleich zwei US-Präsidenten an. Damit Sie erfolgreich sind, gibt es hier unsere hausgemachte Komplettlösung!

NICHT AUFLEGEN!

Hallo, Mr. President

Zu Beginn erfahren Sie wie in jedem *Sam & Max*-Abenteuer per Telefongespräch, was es zu tun gibt. Diesmal ist der Präsident der USA verrückt geworden und erlässt allerhand seltsame Gesetze. Nach der Zwischensequenz befinden Sie sich vor dem Weißen Haus. Sprechen Sie mit dem Secret-Service-Agenten. Nachdem Sie sämtliche Dialogoptionen ausgeschöpft haben, ohne den gewünschten Einlass in das Weiße Haus zu erlangen, sehen Sie sich noch ein wenig auf dem Gelände um. Sie entdecken am Pool Max' alten Boxhandschuh, den Sie einstecken – man weiß ja nie, wofür man den noch braucht. Lassen Sie Sam kurz auf das Telefon in dem kleinen Raum rechts vom Eingang blicken, sodass er sich die Nummer merken kann. Fahren Sie dann zurück zu Ihrem Büro. Benutzen Sie das Telefon und rufen Sie im Weißen Haus an. Der Secret-Service-Agent nimmt ab. Bitten Sie ihn, einen Moment am Telefon zu warten. Fahren Sie dann zurück zum Weißen Haus. Der Agent ist noch immer am Telefon, der Weg ist frei – betreten Sie nun das Weiße Haus.

Lost in Translation

Sprechen Sie mit dem Präsidenten und bieten Sie sich als Übersetzer an. Versuchen Sie die Tür zu öffnen, über der „War" steht. Nachdem Sie vom Agenten vor die Tür befördert wurden, gehen Sie noch mal in den Raum. Sie sollen nun das Gespräch zwischen dem Präsidenten und Whizzer übersetzen. Behaupten Sie einfach, Whizzer habe nach einem Getränk gefragt. Whizzer kann der Versuchung nicht widerstehen, trinkt trotz seiner Allergie Sodawasser und sucht dann hektisch nach einer Toilette. Sagen Sie, Whizzer wolle wissen, wo der „War-Raum" sei. Als er versucht, dort hineinzugelangen, ereilt ihn das gleiche Schicksal wie Sie zuvor und er wird von dem Agenten vor die Tür getragen. Endlich sind Sie mit dem Präsidenten allein.

Mord im Weißen Haus

Wenden Sie den Boxhandschuh nun auf den Präsidenten an. Sie entdecken, dass dieser in Wirklichkeit ein Roboter ist. Der Agent kommt herein, bemerkt, dass die Aktion enttarnt wurde und erweckt die Statue von Abraham „Abe" Lincoln zum Leben, der nun als neuer Präsident kandidiert. Als Konkurrent stellt sich Max. Nachdem Sie eine Zeit lang erfolglos mit Abe Lincoln debattiert haben, fahren Sie zurück zum Büro. Rechts neben dem Laden von Sybil hängen diverse Poster. Davon fällt eines herunter, wenn Sie es anklicken. Nehmen Sie das Poster auf. Besuchen Sie nun Bosco. Er bietet Ihnen ein Wahrheitsserum an – zum Schnäppchenpreis von 100 Millionen Dollar. Sie verlassen den Laden wieder, weil Sie Ihre 100 Millionen Dollar im anderen Anzug vergessen haben. Fordern Sie Hugh Bliss auf, Ihnen einen Magietrick zu zeigen. Während er verschwunden ist, nehmen Sie das Schild, das neben seinem Stand hängt. Sie gehen nun ins Weiße Haus, nehmen dort die Schilder neben der Kamera und tauschen diese sowie das Schild von Hugh Bliss und das Poster mit den Schildern im Garten neben der Kamera. Wechseln Sie auf das Schild „Two wrongs don't make a right" und befragen Sie Abe nach seinem Standpunkt bezüglich der Religionen. Er verliert das erste Mal an Popularität. Sammeln Sie beim Weißen Haus einen der Wahlzettel ein, die vor Abe Lincoln liegen. Im Anschluss setzen Sie den Abhörkäfer auf Lincoln an und sprechen mit ihm. Danach gehen Sie zu Sybil, zeigen ihr den Wahlzettel und benutzen in Ihrem Büro den Abhörkäfer mit dem Telefon und rufen Sybil an. Sie will sich mit Abe treffen und macht vor dem Weißen Haus eine Szene, als er abstreitet, sie zu kennen. Das kostet ihn weitere Sympathiepunkte. Wechseln Sie auf das Poster, auf dem steht „I want all you got" und reden Sie mit Abe über die Steuern. Zuletzt wechseln Sie zu dem Schild, das „Home Delivery" verspricht und quatschen Lincoln auf seine Einstellung zu Giftmüll an. Lincolns Popularität ist endgültig im Keller und er stürmt wutentbrannt davon, als Max zum Präsidenten der Vereinigten Staaten aufsteigt.

NICHT ÜBEL, DER KÖNIG ZU SEIN ...

Mit aller Macht

Nun betreten Sie wieder das Weiße Haus, nehmen die Auszeichnung vom Tisch und verleihen sie dem Agenten, der den War-Room bewacht. Als Präsident der Vereinigten Staaten ist man bekanntermaßen Herr des Universums, das Alpha und das Omega sozusagen. Als solches steht es auch in Ihrer Macht, nach Belieben das Datum und den aktuellen Tag festzulegen. Ändern Sie das Datum im Kalender auf „Secretary's Day" und befehlen Sie dem Agenten, heute Urlaub zu nehmen. Gehen Sie zu Sybil, stibitzen Sie das Gerät, mit dem man das Alter messen kann und benutzen Sie es für die Würstchen von Bosco. Da die Würstchen aus den Anfängen der Menschheitsgeschichte stammen, gilt Boscos Laden von nun als historische Einrichtung. Im Weißen Haus übertragen Sie die verfügbaren Finanzen aus dem Kalender, der auf dem Tisch des Präsidenten liegt, auf Boscos Laden. Sie erhalten von Bosco das Wahrheitsserum, das sich als Flasche Wodka herausstellt. Verabreichen Sie Whizzer den Wodka. Durch das Ausplaudern der Geheimnisse zerstreiten sich die drei Gouverneure und es herrscht Krieg – endlich Zutritt zum War-Room. Nachdem Sie dort einige Raketen verschossen haben, wissen Sie: Für die Peilung brauchen die Raketen ein sogenanntes Beacon (eine Art Peilsender). Sie gehen in Boscos Laden und greifen dort das Beacon rechts unter der Kamera. Fahren Sie hinter Abe Lincoln her und heften Sie das Beacon an ihn. Im War-Room schießen Sie eine Rakete auf Lincoln – und genießen entspannt die Endsequenz.

Dennis Blumenthal

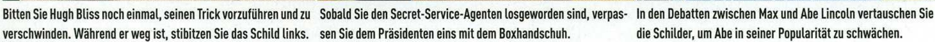


S









Bitten Sie Hugh Bliss noch einmal, seinen Trick vorzuführen und zu verschwinden. Während er weg ist, stibitzen Sie das Schild links.

Sobald Sie den Secret-Service-Agenten losgeworden sind, verpassen Sie dem Präsidenten eins mit dem Boxhandschuh.

In den Debatten zwischen Max und Abe Lincoln vertauschen Sie die Schilder, um Abe in seiner Popularität zu schwächen.

Resident Evil 4

Beim Kampf gegen die mysteriöse Sekte gibt es einige Dinge, die Sie beachten sollten, um nicht in den Fängen der fiesen Dorfbewohner zu landen.

ALLGEMEINE TIPPS

Effektiv kämpfen

Versuchen Sie, so wenig Munition wie möglich zu verschwenden. Deswegen empfehlen wir, bei kleinen Gegner-Gruppen zu Granaten zu greifen. Vor allem wenn die Feinde keine Ausweichmöglichkeit haben und zum Beispiel durch einen engen Gang auf Leon zustürmen, schicken Sie mit einem Sprengsatz mehrere Kult-Mitglieder (Ganados) auf einmal in die Pixel-Hölle. Gegen einzelne Dorfbewohner ist es ratsam, die Pistole einzusetzen. Gegen mehrere Feinde oder bei heftiger Bedrängnis hilft Ihnen die Schrotflinte aus der Klemme. Mit aufgerüsteten Schießeisen ballert Leon sogar durch mehrere Angreifer hindurch und spart so Munition. Wenn viele Gegner den Helden attackieren, sollten Sie bloß nicht versuchen, einen nach dem anderen auszuschalten. Zielen Sie stattdessen auf die Pixelknie der Angreifer. Damit verschaffen Sie sich nämlich einen Zeitvorteil. Solange die Feinde am Boden liegen, können Sie mit genauen Treffern auf die Oberkörper sämtliche Vitalfunktionen der Ganados ausschalten. Lassen Sie die Feinde ruhig an Sie herankommen, sofern es Sie nicht in Gefahr bringt. Denn je näher Sie an den Gegnern stehen, desto mehr Schaden richten Ihre Angriffe an und desto leichter lässt es sich zielen. Zudem sollten Sie oft auf den Tritt zurückgreifen, der sämtliche Feinde trifft, die in unmittelbarer Umgebung stehen. Sobald Sie einem Ganado in die hässliche Visage ballern, ist dieser benommen und wird durch den Tritt ausgeschaltet, den Sie mit der Action-Taste ausführen.

Inventar

Leon hat nur begrenzten Platz für Gegenstände zur Verfügung. Mischen Sie deshalb die Kräuter gleich, damit die Gesundheitsbringer weniger Raum benötigen. Schleppen Sie nicht zu viel unnötigen Krempel mit sich herum, auf einige Gegenstände kann Leon getrost verzichten und sie in einer herumstehenden Kiste verstauen. Versuchen Sie, sich auf drei Waffen zu beschränken und auf keinen Fall zwei ähnliche Schießeisen mitzunehmen. Beispiel: Wenn Sie einen Punisher dabeihaben, brauchen Sie die Standardpistole nicht. Mit den Heilgegenständen sollten Sie sehr sparsam umgehen. Oftmals lohnt es sich, einen bestandenen Abschnitt zu wiederholen, um ihn sauber und ohne Fehler durchzuspielen. Beim zweiten Mal versuchen Sie, weniger Treffer einzustecken und weniger Munition und Gegenstände zu verbrauchen.

Waffen

Mit dem Erlös Ihrer Schatzsucherei motzen Sie Waffen auf. Dies hilft Ihnen im Kampf gegen größere Gegnergruppen. Es ist nicht ratsam, Geld zu bunkern, zu viele Waffen zu kaufen oder ausschließlich für Heilgegenstände Kohle auszugeben. Stattdessen ist es sinnvoll, regelmäßig ein paar weniger Waffen aufzubessern. Sobald Sie alle Werte einer Wumme aufs Maximum gesteigert haben, können Sie der jeweiligen Waffe eine Spezialfunktion verpassen. Aufrüsten lohnt sich also!

Schätze

Sammeln Sie möglichst viele Schätze und veredeln Sie diese, indem Sie die Dinger im Menü mit Edelsteinen verzieren. Vom Händler erhalten Sie dafür weitaus mehr Kohle als für einen üblichen Schatzgegenstand. Beim Verkäufer gibt es außerdem eine Schatzkarte, die Ihnen hilft, gut versteckte Boni aufzuspüren. Wenn Sie irgendwo blinkende Gegenstände entdecken, sollten Sie alles genau untersuchen, um keinen Schatz auszulassen.

Fallen

An mehreren Stellen müssen Sie auf Bärenfallen achten, die im Wald und auf Pfaden ausgelegt sind. Außerdem sind zwischen Bäumen häufig Sprengfallen versteckt. Diese schalten Sie ausschließlich mit der zielgenauen Pistole aus. Bärenfallen lassen sich auch mit dem Messer entschärfen.

Schlösser, Türen und Ketten

Manche Türen lassen sich auch ohne Schlüssel, dafür mit Gewalt öffnen. Entweder treten Sie mehrmals gegen ein Tor oder eine Tür oder Sie greifen zum schweren Geschütz und knallen den Durchgang auf.

Tierische Helfer

Außer dem Hund, den Sie als Tierfreund zu Beginn aus der Bärenfalle befreit haben und der Ihnen im Verlauf des Spiels mächtig aus der Patsche hilft, erleichtern auch andere Tiere Leons Überlebensabenteuer. Schlangen hinterlassen beispielsweise Eier, nachdem Sie Leon erledigt hat. Hühner hingegen rücken ihre Eier freiwillig heraus. Warten Sie einfach kurz, dann werden Sie mit diesen nützlichen Heilgegenständen belohnt.

Die Karte

Die Karte erspart Ihnen weitgehend die lästige Suche nach Ausgängen oder relevanten Gegenständen. Sie erkennen, welche Türen offen oder verschlossen sind und für welche Sie einen passenden Schlüssel im Gepäck haben. Zudem erkennen Sie auf der Karte Missionsziele, Nebenmissionen, Schreibmaschinen und Händler.

Lukasz Ciszewski



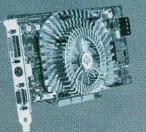
Wenn mehrere Gegner auf Leon zustürmen, sollten Sie die Ruhe bewahren und die mächtige Schrotflinte auspacken.



Achten Sie unbedingt auf die tückischen Bärenfallen. Mithilfe des Messers entschärfen Sie die blöden Dinger, ohne Munition zu verbrauchen.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







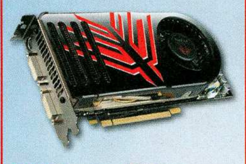
MAINBOARDS

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AB9 WiFi	S, GL, sA	775 / P965	D2	119,-
AB9 QuadGT	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	179,-
Fatal1ty FP-IN9 SLI	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	114,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	299,-
ASROCK	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2	52,-
4CoreDual-VSTA	S, L, sA	775 / PT880U	D2	59,-
ASUS	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	109,-
M2N Plus SLI Vista	S, GL, sA	AM2 / nF5-SLI	D2+	119,-
M2N32 WS Prof.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	214,-
M2N32-SLI Pr. Vista	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	224,-
A8N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLIX16	D+	139,-
P5B	S, GL, sA,	775 / P965	D2	114,-
Commando	S, GL, sA	775 / P965	D2	199,-
P5N32-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	209,-
Striker	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	279,-
MSI	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
K9N Ultra-2F	S, GL, sA	AM2 / nF570	D2	79,-
K9N Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-U	D2	99,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nF4	D	54,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	99,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	111,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	229,-

PCIe Grafikkarte

LEADTEK WinFast PX8800GTS

- **NVIDIA® Geforce™ 8800 GTS Chip**
- **640 MB GDDR3-RAM (320 Bit)**
- **500 MHz Chiptakt**
- **1.600 MHz Speichertakt**
- **2x DV-I (Dual link, HDCP), TV-Out**
- **retail**



329,- Leadtek®

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	114,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	129,-	
Pentium® D (775)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
915	Presler	2,8	2x 2.048		92,-
925	Presler	3,0	2x 2.048		119,-
940	Presler	3,2	2x 2.048		194,-
945	Presler	3,4	2x 2.048	146,-	164,-
Core™ Duo (479)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		246,-
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		294,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		424,-
Core™ 2 Duo (775)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
E6300	Conroe	1,86	2x 1.024	179,-	189,-
E6400	Conroe	2,13	2x 1.024	219,-	224,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	304,-	309,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		489,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		799,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048		979,-
QX6700·	Kentsfield	2,66	4x 2.048		989,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512	52,-	59,-
3500+	Venice	2,2	1x 512		76,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	70,-	
Athlon™ 64 (AM2)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3500+	Orleans	2,2	1x 512	64,-	88,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		94,-
Athlon™ 64 X2 (AM2)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	98,-	109,-
4200+ EE	Windsor	2,2	2x 512	119,-	152,-
4600+ EE	Windsor	2,4	2x 512	169,-	194,-
5000+	Windsor	2,6	2x 512	184,-	214,-
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	206,-	219,-
Opteron™ (939)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
144	Venus	1,8	1x 1.024		82,-
148	Venus	2,2	1x 1.024		104,-
165	Denmark	1,8	2x 1.024		159,-
175	Denmark	2,2	2x 1.024		239,-
180	Denmark	2,4	2x 1.024		274,-
185	Denmark	2,6	2x 1.024		339,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	94,-	89,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	106,-	99,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	202,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3		102,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	84,-	80,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	88,-	83,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	164,-	249,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	170,-	259,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		86,-
BUFFALO		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR Select	1,0 GB	400 / 3-3-3		80,-
DDR Select	2,0 GB	400 / 3-3-3	164,-	
DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4	80,-	
DDR2 Value	1,0 GB	533 / 4-4-4		66,-
DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5	82,-	
DDR2 Value	1,0 GB	667 / 5-5-5		68,-
DDR2 Select	1,0 GB	800 / 5-5-5	84,-	
DDR2 Value	1,0 GB	800 / 5-5-5		76,-
DDR2 Select	2,0 GB	533 / 4-4-4	146,-	
DDR2 Select	2,0 GB	667 / 5-5-5	150,-	
SO-DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5		69,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Value	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	90,-	84,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	172,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	90,-	85,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	174,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	194,-	
MDT		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	84,-	89,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	182,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 2,5		97,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	72,-	71,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	74,-	73,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	82,-	79,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	146,-	199,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	150,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	162,-	
A-DATA		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	1,0 GB	400 / 3		77,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	78,-	
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5	66,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7300GS/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GS	64,-
EN7300GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GT	84,-
EN7600GS SILENT/HTD	PCIe	512-D2 / 7600GS	129,-
EN7600GT SILENT/2DHT	PCIe	256-G3 / 7600GT	169,-
EN7900GS/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	179,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	320-G3 / 8800GTS	299,-
EN8800GTX/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800GTX	539,-
CLUB 3D		**MB / Chip**	**€**
7600GS	PCIe	256-D2 / 7600GS	99,-
7600GS	AGP	256-D2 / 7600GS	114,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	154,-
GAINWARD		**MB / Chip**	**€**
BP7600GS SILENT FX	PCIe	256-D2 / 7600GS	99,-
BP7600GT GS	PCIe	256-G3 / 7600GT	139,-
BP7900GS	PCIe	512-G3 / 7900GS	199,-
BA7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	149,-
BA7800GS GS GLH	AGP	512-G3 / 7800GS	219,-
LEADTEK		**MB / Chip**	**€**
PX7300GS-TD	PCIe	256-D2 / 7300GS	59,-
PX7300GT-TDH	PCIe	253-D2 / 7300GT	84,-
PX8800GTS-TDH	PCIe	320-G3 / 8800GTS	289,-
PX8800GTX-TDH	PCIe	768-G3 / 8800GTX	539,-
A7600GS	AGP	256-D2 / 7600GS	109,-
A7600GT-TDH	AGP	256-G3 / 7600GT	159,-
MSI		**MB / Chip**	**€**
NX7600GS-T2D EH	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
NX7950GT-VT2D EZ-HD	PCIe	512-G3 / 7950GT	259,-
NX8800GTS-T2D DH	PCIe	640-G3 / 8800GTS	379,-
NX6200AX-TD LF	AGP	256-DD / 6200AX	64,-
XPERTVISION		**MB / Chip**	**€**
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	109,-
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS	274,-
XFX		**MB / Chip**	**€**
7600GS	PCIe	256-D2 / 7600GS	94,-
7950GT XXX	PCIe	256-G3 / 7950GT	214,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1600PRO Silent/TD	PCIe	256-D2 / X1600PRO	84,-
EAX1650PRO	PCIe	256-D2 / X1650PRO	94,-
EAX1950PRO/HTDP	PCIe	256-G3 / X1950PRO	179,-
X1650PRO	AGP	256-D2 / X1650PRO	109,-
GECUBE		**MB / Chip**	**€**
X1800GTO	PCIe	256-G3 / X1800GTO	149,-
X1950XT	AGP	256-G3 / X1950XT	229,-
MSI		**MB / Chip**	**€**
RX1950PRO-T2D	PCIe	256-G3 / X1950PRO	174,-
RX1650Pro-TD	AGP	512-D2 / X1650PRO	139,-
RX1950PRO	AGP	256-G3 / X1950PRO	199,-
SAPPHIRE		**MB / Chip**	**€**
X1950GT	PCIe	256-G3 / X1950GT	139,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	199,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	129,-
X1950PRO	AGP	512-G3 / X1950PRO	219,-
XPERTVISION		**MB / Chip**	**€**
RX1950GT Super	PCIe	512-G3 / X1950GT	139,-
RX1950PRO Super	PCIe	512-G3 / X1950PRO	169,-
X800GTO	AGP	256-DD / X800GTO	99,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	129,-

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	77,-
MAXTOR		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
STM3160212A	U-100	160	8 / 2 / 7.200	51,-
SAMSUNG		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	42,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	55,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	63,-
SEAGATE		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	74,-
WD		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	39,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	41,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	82,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725025	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	66,-
MAXTOR		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
6V200E0	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	56,-
SAMSUNG		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
SP2004C	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	52,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	84,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	129,-
SEAGATE		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	69,-
WD		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
WD800JD	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	41,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	199,-
WD2500KS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	69,-

DVD-LAUFWERKE

2 GB DDR2-Kit

GEIL GX22GB6400DC

- **2x 1 GB DIMM**
- **DDR2-800, PC2-6400**
- **Timing:**
  - **CAS Latency (CL)** 5
  - **RAS-to-CAS-Delay (tRCD)** 5
  - **RAS-Precharge-Time (tRP)** 5
  - **Row-Active-Time (tRAS)** 15



144,- GeIL®

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DW1670 Schwarz	16x / 8x	34,90	
LG GSA-H42N	18x / 10x	39,90	
LITEON LH-20A1P*	20x / 8x	39,90	
LITEON LH-20A1H*	20x / 8x	42,-	
NEC AD-5170A*	18x / 8x	37,90	
NEC AD-7170A*	18x / 8x	39,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	42,-	
PHILIPS SPD8004 Slim Schwarz	8x / 4x	64,-	
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	35,90	44,-
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,90	44,-
USB 2.0	**±RW / DL**	**bulk**	**Kit/ret.**
PHILIPS SPD3000CC	16x / 8x		64,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		134,-
SAMSUNG SE-S184M Schwarz	18x / 8x		72,-
S-ATA	**±RW / DL**	**bulk**	**Kit/ret.**
SAMSUNG SH-S183A*	18x / 8x	42,-	

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-101A*	2x / 2x	849,-	
PLEXTOR PX-B900A	2x / 2x	799,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



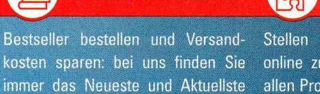
Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick v1.1	125	USB2.0-Stick	34,-
FRITZ!Box 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon 7170 v2	125	Rout./Mod./VoIP	159,-
FRITZ!Fon 7150	125	Rout./Mod./VoIP	184,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-645	300	PC-Card	74,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	39,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DI-524	54	Router	39,-
DI-624	108	Router	69,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	79,-
DIR-635	300	Router	124,-
DI-724GU	108	Gigabit Router	159,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	34,-
WPC300N	300	PC-Card	94,-
WUSB54GC	54	USB2.0	34,-
WAP54G	54	Access Point	62,-
WRT54G-D2	54	Router	62,-
WRT54GS	54	Router	72,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG511	54	PC-Card	27,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	47,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	47,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	75,-
KWGR614 OS	54	Router	64,-
WPN824 RangeMax	108	Router	79,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	64,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-
Fritz!Box 2170	DSL	RJ-45	89,-
Fritz!Box Fon 5140	DSL	RJ-45	139,-
B1 v4.0	ISDN	PCI	284,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	26,-
MicroLink dsl+ 1100 duo	DSL	RJ-45, USB	47,-

Router

D-LINK	Art	Ports	€
DI-604	DSL	4	33,-
DSL-584T	DSL-Modem	4	69,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	104,-

Diverse	Art	Ports	€
LINKSYS AG241	DSL-Modem	4	54,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-
NETGEAR WNR854T	Gigabit Router	4	144,-

Switches

ASUS	Mbit/s	Ports	€
GigaX 1005	10/100	5	15,-
GigaX 1105N	Gigabit	5	44,-
GigaX 1008	10/100	8	19,-
GigaX 1108N	Gigabit	8	64,-

TFT-MONITORE

ASUS		ms	Zoll	Merkmale	€
MM17DE		8	17,0		169,-
MM19SE	si	8	19,0	Sound	194,-
PW201	bl	8	20,1	2x DVI-D/Webcam	514,-
MW221U	bl	2	22,0	DVI-D/Sound	394,-

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0		159,-
1905 S1	si	8	19,0		189,-
1975 S1	si	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	259,-
22 W Artistline	si	5	22,0	Sound	309,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
FP73G	si	6	17,0	DVI-D	179,-
FP91G+	si	8	19,0	DVI-D/Pivot	199,-
FP93GX	si	2	19,0	DVI-D	249,-
FP222Wa	si/bl	5	22,0		279,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SH	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	439,-
S1931SE	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	439,-
S2411W	gr o. bl	11	24,0	2x DVI-I/USB	1.149,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1900S	si o. bl	5	19,0	DVI-D/Sound	209,-
E2200WSV-B1	bl	5	22,0	Sound	299,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	259,-
205BW	si	6	20,0	DVI-D	269,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D	399,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz

Diverse		ms	Zoll	Merkmale	€
HANNSG HC194DP	si	8	19,0	DVI-I/Sound	179,-
VIEWSONIC VX922	bl	2	19,0	DVI-D	309,-
NEC 90GX2 Pro	si	2	19,0	DVI-D	349,-

24" Widescreen TFT-Monitor

EIZO S2411W-WS

- 1.920x1.200 Pixel Auflösung
- Kontrast: 1.000:1
- Helligkeit: 450 cd/m²
- 172 Grad horizontaler/vertikaler Blickwinkel
- Reaktionszeit: 11 ms
- 2x DVI (davon 1 x mit HDCP), 2x USB-Hub
- Grau oder Schwarz



1.149,- EIZO

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

500 GB externe Festplatte

TEAC HD-35PUKB500

- 500 GB Kapazität
- 2 MB Cache
- 7.200 UPM
- USB 2.0



139,- TEAC



PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	64,-
Ammo 533	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 5	69,-
Stacker 830	Alu, bl	Big	2	5 / 5	209,-

CHIEFTEC	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
BH-01B-B-B	Stahl, bl	Midi	--	7 / 3	62,-
LBX-02B-B-B	Stahl, bl	Big	--	8 / 4	69,-
Giga GX-01B	Stahl, bl	Big	2	6 / 4	84,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	119,-
PC-V1000B Plus	Alu, bl	Midi	2	7 / 4	179,-

THERMALTAKE	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Mambo	Stahl, bl	Midi	1	7 / 4	42,-
Soprano VX	Stahl, bl/si	Midi	1	6 / 4	59,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
CHIEFTEC CFT-560A CM	560 W	ATX2	99,-
ENERMAX GALAXY	1.000 W	ATX2	329,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	119,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	99,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	149,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	PS/2, USB	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	PS/2, USB	24,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	PS/2, USB	42,-
LOGITECH MX Revolution	USB	69,-
LOGITECH G5 Laser Mouse	USB2.0	59,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB2.0	54,-
MS WL Notebook Optical Mouse	USB	19,-
MS Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	28,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	29,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB 2.0	66,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	79,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty	PCI	129,-
CREATIVE X-Fi Elite Pro	PCI	229,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE HS-600	Klinke	29,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	34,-
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 150	Klinke	44,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB, Klinke	79,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Iron A701	Celeron D 351	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	S3 Graph. UniChromePro	339,-
Emerald A701	Sempron 64 3200+	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	onBoard GeForce 6100	349,-
Ruby A701	Athlon 64 3200+	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 7100GS	459,-
Titanium A701XPH	Pentium 4 541	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 7100GS	549,-
Gold A701VHP	Core 2 Duo E6300	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	849,-
Brilliant A701	Athlon 64 X2 EE 4600+	2.048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.229,-
Platinum A701	Core 2 Duo E6600	2.048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.299,-
Platinum A701VUE	Core 2 Duo E6600	2.048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.499,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A7M-7S016C	Sempron 3400+ (1,8 GHz)	17,1	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	859,-
F3TC-AP014C-A	Turion 64 X2 TL-52 (1,66 GHz)	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Premium	929,-
F5R-AP028A	Celeron M 440 (1,86 GHz)	15,4	1.024 MB	60 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Basic	739,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R40-C430 Carey	Celeron M 430 (1,73 GHz)	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	699,-
R55-T5500 Mantis	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, MCE	1.149,-
R55-T5500 Moncis	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, MCE	1.399,-
R65-Pro Baonee	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,0	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.339,-
X11c-T7200 Carlin	Core 2 Duo T7200 (2,0 GHz)	14,1	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.499,-

GAMES

Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90
Half Life I Anthology	16,90

Strategie	€
Age of Empires III - The War Chiefs Addon	29,-
Civilization IV	22,90
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	47,-
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Heroes of Might&Magic 5 - Hammers of Fate Addon	21,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Aufstieg des Hexenkönigs Addon	25,-
Medieval II	44,-
Supreme Commander	42,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	9,90
Warcraft III - Frozen Throne Addon	10,90

Rollenspiel & Adventure	€
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Guild Wars - Nightfall	37,90
Neverwinter Nights II	45,-
Oblivion - The Elder Scrolls IV	31,90
Oblivion - Knights of the Nine Addon	21,-
Oblivion - Shivering Isles Addon	26,-
World of Warcraft	18,-
World of Warcraft - Burning Crusade AddOn	28,90

Sport & Simulation	€
Die Sims 2	44,90
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
FIFA Football 07	46,90
Flight Simulator X	47,-
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon	46,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90
UEFA Champions League 07	34,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



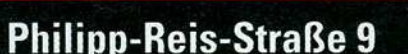








ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)



ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 22:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

8800 GTS mit 320 Megabyte

- Die fehlenden 320 Megabyte im Vergleich zur teureren 8800 GTS machen sich in 1.280x1.024 auch mit hohen Kantenglättungs-Modi nicht bemerkbar.
- In den Klammern: Chip-, Shader- und Speichertakt der jeweiligen Karte.

Legende: 1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF / 1.280x1.024, 8xQ/8xS/6x FSAA, 16:1 AF / Minimum-Fps

NEED FOR SPEED: CARBON V1.3

BESSER ▶ | Fps — BED. (20) — FLÜSSIG SPIELBAR (30)

Karte	1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF (Fps)	1.280x1.024, 8xQ/8xS/6x FSAA, 16:1 AF (Fps)	Preis
MSI NX8800 GTS T2D320E (575 /1.350/837 MHz, 320 MByte)	54 (+146%)	46 (+207%)	300,-
Foxconn GF 8800 GTS (575/1.188/900 MHz, 320 MByte)	51 (+132%)	44 (+193%)	330,-
Nvidia GF 8800 GTS (513/1.188/792 MHz, 640 MByte)	49 (+123%)	41 (+173%)	350,-
ECS GF 8800 GTS (513/1.188/792 MHz, 320 MByte)	48 (+118%)	41 (+173%)	Nicht lieferbar
X1950 XTX (650/1.000 MHz, 512 MByte)	44 (+100%)	43 (+187%)	300,-
Nvidia GF7950 GT (512 MByte, 550/700 MHz)	22 (Basis)	15 (Basis)	240,-

SETTINGS: Core 2 Duo E6400, Gigabyte 965P-DS3P, 2x 1 Gigabyte DDR2-800-Speicher, Forceware 93.71/97.92(HQ), Catalyst 7.1 (AI def.)

ERSTER TEST: 8800 GTS (320 MEGABYTE)

Halbtraum

Sie wollen DX10 und möglichst viel Leistung für wenig Geld? Die neue Geforce 8800 GTS mit 320 Megabyte ist genau Ihr Ding!

GRAFIK | Die Grafikkarte kostet rund 280 Euro und damit 60 Euro weniger als die älteren GTS-Modelle mit 640 Megabyte. Der Chip ist identisch zum teuren Modell, das heißt: 96 skalare Shader-Einheiten, 20 Textureinheiten und eine Speicheranbindung mit 320 Bit. Der allgemeine Teil des Grafikchips taktet mit 513 Megahertz, bei den Shader-Einheiten sind es 1.188, beim GDDR3-Speicher 800. Manche Karten nutzen sogar noch höhere Taktraten. Daher haben wir diese bei unserem Benchmark separat aufgeführt. Fazit: Wenn Sie in 1.280x1.024 spielen und hohe Modi für Kantenglättung oder anisotrope Filterung meiden, ist die 320-Megabyte-Version genauso schnell wie eine 640er Karte. Dafür ist sie eventuell nicht so gut für kommende Titel wie *Crysis* gerüstet. Noch günstigere DX10-Modelle erscheinen später (siehe Meldung rechts). (DM)

Info: www.nvidia.de

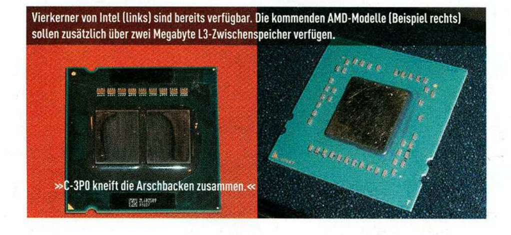
AMD BARCELONA/BUDAPEST

Ganz schön kernig

Vier Kerne bringt AMD auf den kommenden Chips unter. Diese sollen schneller als die Vierkern-Modelle von Intel sein.

PROZESSOR | Volle Kraft voraus: Nach bislang unbestätigten Informationen kommt zunächst der Barcelona-Kern mit jeweils 512 Kilobyte L2-Zwischenspeicher pro Kern auf den Markt (8000er- und 2000er-Reihe). Die Taktfrequenzen reichen angeblich von 2,1 bis 2,6 Gigahertz. Prozessoren der 1000er-Reihe basieren hingegen auf dem Budapest-Kern, der auch mit einem gewöhnlichen, ungepufferten DDR2-800-Speicher zusammenarbeitet. (DM)

Info: www.amd.com/de-de


Vierkerner von Intel (links) sind bereits verfügbar. Die kommenden AMD-Modelle (Beispiel rechts) sollen zusätzlich über zwei Megabyte L3-Zwischenspeicher verfügen.
»C-3PO kneift die Arschbacken zusammen.«



»Hamster-Irrgarten.«
Platinen mit 680i-SLI verfügen über zwei Netzwerk-Anschlüsse und drei Grafiksteckplätze. Die neue Version ist nicht so gut ausgestattet.

680I LT SLI, GEFORCE 7050

Chip Ahoi!

Nvidia bringt neue Hauptplatinen-Chipsätze mit schneller, integrierter Grafikkarte oder SLI zum kleinen Preis.

HAUPTPLATINE | Platinen mit Nforce 680i SLI sind derzeit besonders beliebt – aber sehr teuer (230 bis 300 Euro). Daher bringt Nvidia eine günstige Variante. Einsparungen: zwei statt drei Grafiksteckplätze, nur ein Netzwerk-Anschluss. Außerdem garantiert der Hersteller bei „SLI-ready"-Speicher nur noch DDR2-800 statt DDR2-1200. Beim Geforce 7050 handelt es sich hingegen um einen Chip mit integrierter Grafik. (DM)

Info: www.nvidia.de

GEWINNSPIEL

Gewinn und spiel!

PC ACTION und Saitek verlosen drei Headsets und sechs Mäuse.

Optimale Ausstattung für Spieler: Bei der Laser-Maus GM3200 (sechsmal im Lostopf) bestimmen Sie die Abtastrate in vier Stufen von 800 bis 3.200 dpi. Mit sieben Gewichten passen Sie das Mäuschen Ihren Spielgewohnheiten an. Drei brave Leser bekommen zudem das GH50-Headset.

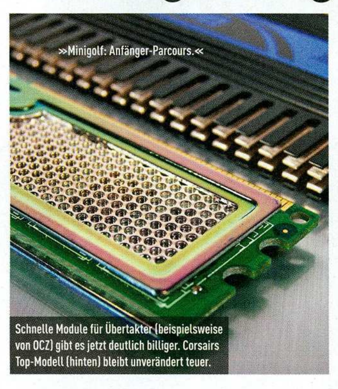
Wofür steht die Abkürzung dpi?
a) Dots per inch (Punkte pro Zoll)
b) Dicke Puppen interaktiv
c) Ich kenne die Antwort, aber ich verrate sie nicht.

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.


6x GM3200 Laser Maus
3x GH50 Surround Headset
Saitek

PREISNACHLASS BEI DDR2-SPEICHER

Günstige Prognose


»Minigolf: Anfänger-Parcours.«

Schnelle Module für Übertakter (beispielsweise von OCZ) gibt es jetzt deutlich billiger. Corsairs Top-Modell (hinten) bleibt unverändert teuer.

Rechtzeitig für Windows Vista haben zahlreiche Speicher-Hersteller die Preise ihrer DDR2-Module nach unten korrigiert.

SPEICHER | Fallet, ihr Preise, fallet! Der Ein-Gigabyte-Riegel AET760UD00-30D von Aeneon (DDR2-667) kostet nur noch 55 Euro, Ende Januar drückten Sie 85 Euro ab. Die beliebten Mushkin-Module EM2-6400 mit zweimal 1.024 Megabyte sind sogar um 60 Euro günstiger geworden und kosten statt 230 nur noch 170 Euro. Besonders groß ist der Preisnachlass bei einigen Top-Modulen für Übertakter: Das DDR2-1000-Pärchen OCZ2P10002GK bekommen Sie neuerdings rund 70 Euro günstiger für nur noch 230 Euro. Bei unserer DDR2-Referenz, dem Dominator-Duo Corsair TWIN2X2048-8888C4DF, hat sich preislich jedoch nichts getan. (DM)

Info: www.geizhals.at/de

AMD/ATI UND NVIDIA: GÜNSTIGE DX10-KARTEN

Die neue Spar-Klasse!

Bislang sind Geforce 8800 GTX und 8800 GTS – die einzigen Direct-X-10-Karten – noch sehr teuer. Bald folgen jedoch Sparvarianten.

GRAFIK | Für einige Grafikeffekte braucht man bei *Crysis* neben Windows Vista eine DX10-Grafikkarte. Sparsame Spieler warten auf die neuen Mittelklasse-Modelle, wie den G86-Chip von Nvidia mit 64 Skalarprozessoren und 128 Bit Speicheranbindung. Der neue RV630-Chip von AMD/Ati soll den Speicher ebenfalls per 128-Bit-Anbindung ansprechen. Laut Internet-Gerüchten gibt es drei Versionen, die in GDDR4-, GDDR3- und GDDR2-Varianten aufgeteilt sind. Die beiden zuerst Genannten unterstützen PCI Express 2 und Crossfire. Alle drei Modelle sollen zudem HD-Videos mit HDCP-Kopierschutz wiedergeben können. Angeblich startet AMD/Ati im April mit der Produktion. (DM)

Info: www.nvidia.de | ati.amd.com/de

»Jetzt mit Fußwärmer: Snowboard.«

Die 8800 GTS mit 320 Megabyte ist für 280 Euro noch die günstigste DX10-Karte. Bald folgen Mittelklasse-Modelle von Nvidia und AMD/Ati.

KILLER K1

Ein Mörder-Teil


»So sieht sie also aus: künstliche Intelligenz.«

Die Killer K1 ist eine Netzwerkkarte für den PCI-Steckplatz, die Verzögerungen verhindert und eine niedrige Latenz garantiert.

Eine Netzwerkkarte nur für Spieler: Neben dem Top-Modell Killer Nic (bisher noch nicht im Handel) kommt die günstige Killer K1 für 150 Euro.

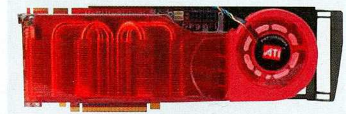
NETZWERK | Der Hersteller Bigfoot Network hat außer dem Preis auch die Taktrate des NPU-Chips (Network Processing Unit – Netzwerkverarbeitungs-Einheit) gesenkt – von 400 auf 333 Megahertz. Die PCI-Karte soll bei weniger Verzögerungen (lags) und geringerer Latenz trotzdem die gleichen Vorteile bringen wie die Killer Nic. Anders als mit der teuren Variante kann die Killer K1 zunächst jedoch keine Programme wie Bittorrent-Clients oder eine Firewall direkt per Netzwerk-Chip ausführen. Diese Funktion will man später per Aktualisierung nachreichen. (DM)

Info: www.killernic.com

LIES MICH!

AMD/Ati: R600 kommt später

Grafik | Die Veröffentlichung des Top-Grafikchip mit dem Codenamen R600 verschiebt sich auf das zweite Quartal. Ursprüngliche sollte er während der Cebit (15. bis 21. März in Hannover) seinen Einstand geben. Das erste Bild einer (angeblichen) OEM-Karte mit R600 zeigt eine lange Platine samt Kühlung. (DM)



Info: ati.amd.com/de

Hersteller des Jahres



Vermischtes | In einer großen Umfrage haben die Leser unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware die Hardware-Hersteller und Innovationen des vergangenen Jahres gewählt: In den Kategorien Grafikkarten- und Hauptplatinen-Chipsätze erreichte Nvidia den ersten Platz. AMD/Ati wurde bei den Grafikchips Zweiter und bei den Platinen-Chipsätzen Dritter. Die Auszeichnung für den beliebtesten Prozessor-Hersteller geht an Intel. Corsair verbuchte den ersten Platz im Bereich Arbeitsspeicher, Logitech liegt bei Mäusen und Tastaturen vorn. Ein weiterer Abräumer war Asus: erster Platz bei Hauptplatinen und Grafikkarten. Zur „Technik des Jahres" wurde Nintendos Zappelkonsole Wii gewählt. (DM)

Info: www.pcgameshardware.de

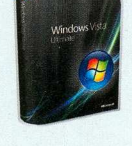
Nvidia: Direct-X-10-Karten nicht für das alte AGP-Format



Grafik | Wie bereits berichtet, sollen die kommenden Einsteigerchips von Nvidia mit dem Codenamen „G84" pinkompatibel zur älteren Geforce-7600-GS sein. Da es diese Karten auch in einer AGP-Version gibt, verbreitete sich im Internet das Gerücht, es könnte bald eine Geforce 8200 auf Basis des G84 für das AGP-Format geben. Mittlerweile hat Nvidia diese Vermutung jedoch widerlegt: Es gibt definitiv keine Grafikkarten der Geforce-8-Serie für den alten AGP-Steckplatz. Wenn Sie noch eine alte Hauptplatine haben, müssen Sie entsprechend aufrüsten. (DM)

Info: www.nvidia.de

Windows Vista verkauft sich schlechter als erwartet



Betriebssystem | „Windows Vista wird sich am Markt doppelt so schnell durchsetzen wie damals Windows XP." Das hatte Microsoft-Chef Steve Ballmer versprochen. Ersten Zahlen des US-Marktforschungsunternehmens NPD Group zufolge sieht es anders aus: Demnach lagen die Verkäufe von Vista in den USA in der ersten Woche 59 Prozent hinter denen von XP im Oktober 2001. Bezogen auf den Umsatz hinkt Vista 32 Prozent hinterher. (DM)

Info: www.microsoft.de

Ein Selbstbau-PC ist zwar ganz nach dem Geschmack des Schraubers gestaltet, doch unerfahrene Bastler machen oft Fehler.

»Schont die Umwelt: Recycling-Zäpfchen.«

SÜNDEN BEIM PC-EIGENBAU

Die zehn Verbote

AUF DVD
BAUANLEITUNG: So machen Sie es richtig (PDF)

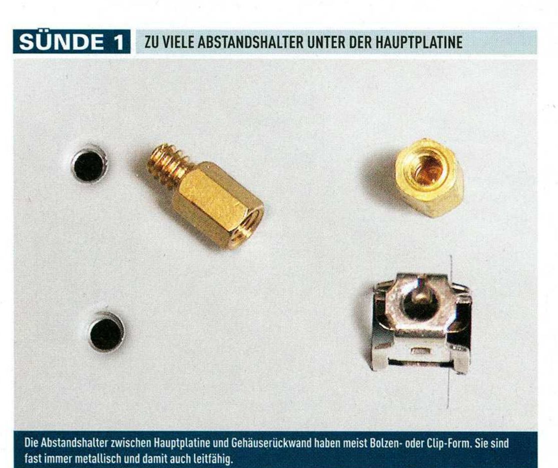
Sie glauben, dass es kinderleicht ist, einen PC zusammenzubauen? Aufgepasst, bei der Hobbyschrauberei kann allerlei schiefgehen!

Generell sollten Sie sich nur dann an die Selbstbau-Methode wagen, wenn Sie auf etwas Erfahrung im Umgang mit Hardware zurückgreifen können. Grobe Schnitzer wie verbogene Prozessor-Beinchen, gewaltsam in den PCI-Steckplatz gerammte AGP-Karten oder sauber mit dem Schraubendreher durchtrennte Leiterbahnen sollten Sie nach Möglichkeit dann doch vermeiden. Solche Vergehen behandelt dieser Artikel nicht. Auch darüber hinaus gibt es nämlich einige Feinheiten zu beachten: Selbst manch erfahrener Profi oder gar PC-Hersteller erlaubt sich zuweilen kleine und größere Fehltritte, sodass es sich durchaus lohnt, unter der Haube Ihres frisch erworbenen Supermarkt-PCs mal nach dem Rechten zu sehen; auch ein funktionierender PC ist mitunter nicht optimal aufgebaut und läuft nach ein paar simplen Eingriffen leiser und/oder stabiler. Im Folgenden stellen wir Ihnen die zehn häufigsten Sünden beim Zusammenschrauben eines Rechenknechts genauer vor.

1. ZU VIELE ABSTANDSHALTER UNTER DER HAUPTPLATINE

Die Hauptplatine (Mainboard) ruht auf einer Reihe von Abstandshaltern im Gehäuse. Die metallenen Gewindebolzen verbinden die Platine mit der Blechverpackung und sitzen an Stellen, die durch den ATX-Standard vorgegeben sind, damit sich jede entsprechende Hauptplatine montieren lässt. Im Gegenzug besitzen die Platinen an diesen Positionen Löcher für die Schrauben. Doch die meisten Gehäuse nehmen auch anders geformte Platinen auf: Micro-ATX- oder BTX-, sogar urzeitliche B-AT-Bretter passen ebenfalls hinein. Bei diesen sitzen die Schraubenlöcher und damit die Abstandshalter allerdings an anderen Positionen. Die kleinen Bolzen liegen meist dem Gehäuse bei und lassen sich je nach Platinenformat einsetzen. Wer jedoch vor dem Einbau der Platine nicht genau darauf achtet, welche Bolzen zum Fixieren derselben notwendig sind, setzt sie womöglich falsch ein – und das ist gefährlich: Sitzt ein Abstandshalter nicht unter dem vorgesehenen Schraubenloch in der Hauptplatine, sondern direkt unter ihr, hat er womöglich unerlaubten Kontakt mit den Leiterbahnen. So kann es zu Kurzschlüssen kommen, denn die Bolzen sind überwiegend aus leitendem Metall. Das bedeutet im besten Falle ein instabiles System – es kann aber auch zur Beschädigung der Hauptplatine führen. Dasselbe gilt, wenn Sie ganz auf die kleinen Bolzen verzichten. Setzen Sie also unbedingt nur die richtigen Abstandshalter ein und keinesfalls weniger oder mehr. Zählen Sie die Schraubenlöcher der Platine und verwenden Sie die gleiche Zahl Bolzen, nur dann kann nichts schiefgehen.

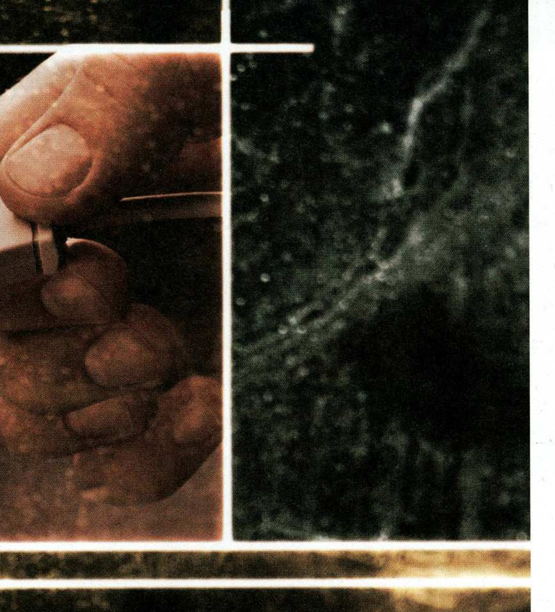
SÜNDE 1 ZU VIELE ABSTANDSHALTER UNTER DER HAUPTPLATINE



Die Abstandshalter zwischen Hauptplatine und Gehäuserückwand haben meist Bolzen- oder Clip-Form. Sie sind fast immer metallisch und damit auch leitfähig.

2. WÄRMELEITPASTE FALSCH AUFTRAGEN

Die Leitpaste stellt sicher, dass der Chip die Wärmeenergie auf den Kühler überträgt. Mikroskopisch kleine Unebenheiten der Oberflächen verhindern den direkten Kontakt zwischen Kühlkörper und Prozessor, so-



dass Zwischenräume entstehen – diese füllt die Paste aus. Tragen Sie zu wenig auf, erfüllt die Paste ihren Zweck nicht; zu große Mengen wiederum unterbrechen den Kontakt. Folge: Der Chip läuft zu heiß, das System instabil. Wie Sie die Paste korrekt auftragen, sehen Sie rechts („So verteilen Sie die Wärmeleitpaste optimal"). Besonders leicht zu handhaben ist die rund fünf Euro günstige Zalman-ZM-STG1-Wärmeleitpaste, die im Deckel einen Pinsel hat.

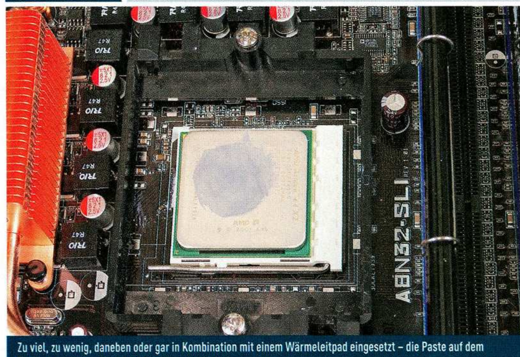
3. KABEL ÜBERDEHNEN

Kabellos liegt im Trend: WLAN ersetzt in immer mehr Netzwerken das gute alte Kabel, Bluetooth ermöglicht den strippenlosen Datenaustausch zwischen verschiedenen Geräten. Doch innerhalb des PCs gibt es zum Kabel nach wie vor keine Alternative. Im Gegenteil: Es werden immer mehr. Allein die Hauptplatine braucht zwei, manchmal gar drei Stränge vom Netzteil; selbst Grafikkarten verlangen mittlerweile nach eigener Stromversorgung und Laufwerke wollen ohnehin mit Daten- und Stromkabeln versehen werden. Doch in einem geräumigen Gehäuse sind die zu überbrückenden Wege oft zu lang – oder die Kabel zu kurz. So kommt es, dass sich so manches Kabel im Inneren des PCs arg strecken muss, um die jeweilige Buchse zu erreichen. Ein unter Spannung stehendes Kabel birgt jedoch Risiken: Manche Stecker, vor allem die SATA(Serial-ATA)-Verbinder sitzen nicht sehr fest in ihren Buchsen und können sich durch Spannung des Kabels lösen. Unangenehm, wenn dies während des Betriebs passiert: Es drohen Absturz, Datenverlust oder gar Hardwareschäden. Die Molex-Stecker für ältere PATA(Parallel-ATA)-Laufwerke sitzen meist fester im Sattel, doch die vier einzelnen Adern des Kabels können aus dem Stecker rutschen – der Effekt ist derselbe. Platzieren Sie also alle Komponenten Ihres Rechners so, dass die Kabellängen reichen. Schließen Sie das Laufwerk erst probeweise an, bevor Sie es festschrauben. Variieren Sie gegebenenfalls die Position im Gehäuse. Ist das unmöglich, helfen Verlängerungen oder längere Kabel.

4. TURMKÜHLER UND LÜFTER FALSCH HERUM MONTIEREN

Turmkühler für den Prozessor bieten einen Vorteil gegenüber vertikal arbeitenden Modellen:

SÜNDE 2 WÄRMELEITPASTE FALSCH AUFTRAGEN

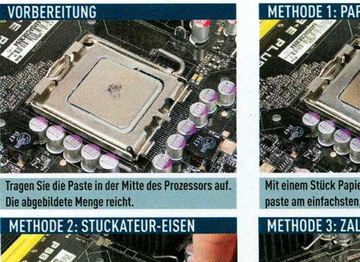


Zu viel, zu wenig, daneben oder gar in Kombination mit einem Wärmeleitpad eingesetzt – die Paste auf dem Prozessor ist ein weites Feld für mögliche Fehler.

SO VERTEILEN SIE DIE WÄRMELEITPASTE OPTIMAL

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Wärmeleitpaste zu verstreichen. Wir stellen die sinnvollsten Methoden vor. Wichtig: Verteilen Sie die Paste nicht mit dem Finger.

VORBEREITUNG



Tragen Sie die Paste in der Mitte des Prozessors auf. Die abgebildete Menge reicht.

METHODE 1: PAPIERSTÜCK



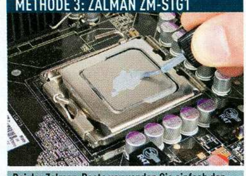
Mit einem Stück Papier verteilen Sie Wärmeleitpaste am einfachsten, aber nicht präzise.

METHODE 2: STUCKATEUR-EISEN



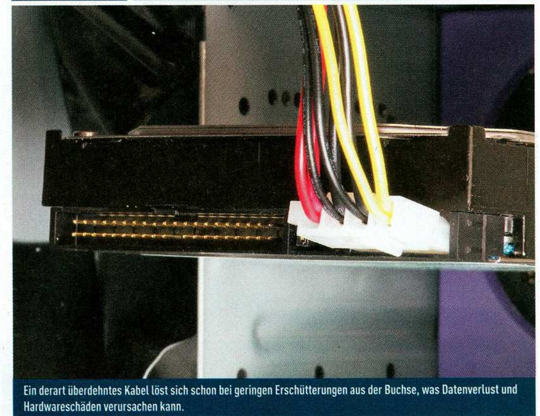

Profis verstreichen die Paste mit einem kleinen Spachtel gleichmäßig.

METHODE 3: ZALMAN ZM-STG1



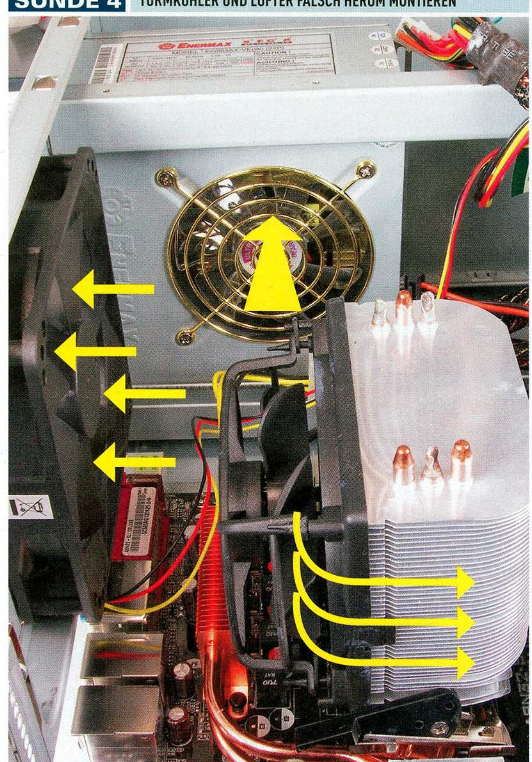
Bei der Zalman-Paste verwenden Sie einfach den feinen Pinsel im Deckel.

SÜNDE 3 KABEL ÜBERDEHNEN



Ein derart überdehntes Kabel löst sich schon bei geringen Erschütterungen aus der Buchse, was Datenverlust und Hardwareschäden verursachen kann.

SÜNDE 4 TURMKÜHLER UND LÜFTER FALSCH HERUM MONTIEREN



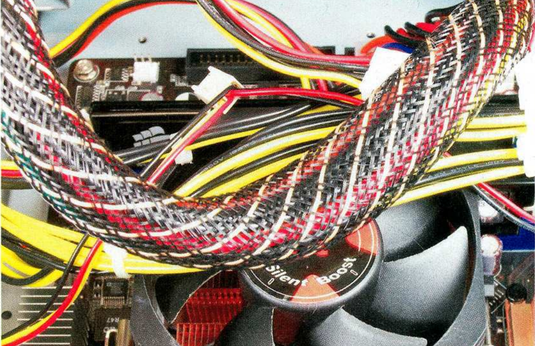
Hier ein Negativ-Beispiel für ineffektive Lüftermontage: Der Gehäuselüfter (links) und der Lüfter des Netzteils (oben) ziehen Heißluft aus der Umhüllung, das Gebläse auf dem Prozessorkühler arbeitet in die andere Richtung und verhindert damit einen klaren Luftstrom.

Sie blasen nicht direkt auf die Platine, sondern unterstützen den Luftstrom durch den PC in Richtung Gehäuselüfter. Dem steht allerdings der Nachteil gegenüber, dass ein Turmkühler kaum zur Kühlung der umliegenden Komponenten auf der Hauptplatine beiträgt. Wer dennoch auf diese Bauweise setzt, sollte auf die korrekte Ausrichtung des Kühlturms achten – denn sonst ist auch dieser Vorteil dahin. Der Ventilator muss die Luft in Richtung des Netzteillüfters oder eines hinten angebrachten Gehäuselüfters blasen. Nur so funktioniert der Lufttransport durch das Gehäuse, der einem einfachen Schema folgen sollte: Vorn wird kalte Luft eingesogen, hinten die Heißluft nach außen geblasen. Montieren Sie den Kühler falsch herum, bringt das den Luftstrom im Gehäuse durcheinander: Der Gehäuselüfter schiebt die Luft nach außen, der Lüfter auf dem Prozessorkühler arbeitet unbeeindruckt in die entgegengesetzte Richtung – statt eines effektiven Luftstroms entstehen Verwirbelungen. Die gleiche Regel sollten Sie übrigens auch bei Gehäuselüftern beachten, die sich ebenfalls in beiden Richtungen montieren lassen. Achten Sie also beim Einbau auf die Arbeitsrichtung, die meist mit einem kleinen Pfeil am Lüfter angegeben ist; fehlt diese Markierung, hilft nur ein Test: Lüfter anschließen, PC einschalten und den Luftstrom mit der Hand erfühlen – dann erst können Sie den Lüfter sinnvoll einsetzen. Dadurch läuft Ihr System deutlich ruhiger, denn ein effizienter Luftstrom bedeutet verringerte Lufttemperatur und damit auch einen kühleren Prozessor. Das wiederum veranlasst die Lüftersteuerung die Drehzahl zu senken – der PC ist leiser.

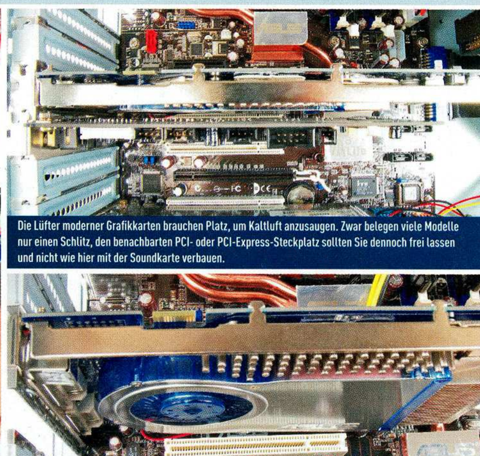
5. LUFTWEG VERSPERREN

Ein klar definierter Luftstrom trägt also zu einem kühl und leise laufenden Rechner bei. Den Lufttransport können aber auch andere Faktoren als falsch montierte Lüfter erheblich stören: Schlecht verlegte oder einfach unnötige Kabel behindern ebenfalls den Fluss der Kühlluft durch das Gehäuse. Wer ein Netzteil mit modularem Stecksystem besitzt, sollte diesen Vorteil nutzen und alle nicht benötigten Kabel entfernen. Die übrigen Strippen verlegen Sie so, dass sie dem Luftzug nicht im Wege liegen, wobei günstige Kabelbinder aus dem Baumarkt sehr hilfreich sind; ein ganzes Kabelbündel lässt sich in einem Laufwerksschacht verstauen – eine wenig elegante, aber praktische Lösung. Breite PATA-Kabel sind ein Ärgernis, das Sie am besten durch Rundkabel beseitigen. Damit der Luftstrom sie kühlen kann, brauchen die Komponenten aber Platz: Bauen Sie etwa

SÜNDE 5 LUFTWEG VERSPERREN



Ein derart mit Kabeln zugebauter Prozessorkühler ist in seiner Funktion massiv beeinträchtigt, da er kaum Kaltluft ansaugen kann. Besonders das dicke ATX-Stromkabel zur Versorgung der Hauptplatine sollten Sie am Lüfter vorbei verlegen und mit Kabelbindern an einer Gehäusewand fixieren. Leicht gerät auch einer der überzähligen Stromstecker in den Lüfter und blockiert ihn, was zum Ausfall oder sogar zum Hitzetod des Prozessors führen kann.



Die Lüfter moderner Grafikkarten brauchen Platz, um Kaltluft anzusaugen. Zwar belegen viele Modelle nur einen Schlitz, den benachbarten PCI- oder PCI-Express-Steckplatz sollten Sie dennoch frei lassen und nicht wie hier mit der Soundkarte verbauen.

Wie die meisten Grafikkartenlüfter saugt auch dieser die Kaltluft von oben an und bläst sie auf den Grafikchip. Ist er blockiert, erhitzt der Chip zu sehr und es kommt zu Grafikfehlern oder Totalausfällen.

zwei Festplatten direkt übereinander ein, haben diese zu wenig Kontakt zum Luftstrom und geben ihre Wärme nicht an ihn, sondern nur aneinander weiter. Ungünstig ist oft auch die Nutzung des PCI-Steckplatzes neben der Grafikkarte. Ob sich diese nun aktiv oder passiv kühlen lässt – sie braucht Platz zum Atmen. Links unten stellen wir einige dieser Luftstromstörer im Bild vor.

6. STECKER VERGESSEN ODER UNKORREKT ANSCHLIESSEN

Stecker – ein weites Feld für Fehler beim Zusammenbau. Dafür bedarf es keiner besonderen Kreativität: Der schlicht vergessene Platinen-Stromstecker, die fehlende Grafikkarten-Verkabelung – so etwas passiert jedem mal. Tut sich nach dem Druck auf den Ein/Aus-Knopf rein gar nichts oder startet der Rechner nur mit lautem Gepiepse, ist solch ein Lapsus schnell entdeckt – gefährlicher sind die leisen Fehler: Nicht jedes BIOS beschwert sich beim Start über einen stillstehenden Prozessor-Lüfter, wenn Sie vergessen haben, diesen anzuschließen. Bleibt der Prozessor längere Zeit ungekühlt, kann er sich je nach Modell heruntertakten, den PC abschalten oder im ungünstigsten Fall gar Schaden nehmen. Starten Sie deshalb den Rechner nach dem Zusammenbau erst einmal mit offener Seitentür und stellen Sie sicher, dass alle Lüfter in die Hufe kommen. Stecker nicht vergessen – eine leicht nachvollziehbare Regel. Zu viel des Guten darf es aber auch nicht zu sein. Viele SATA-Festplatten bieten zwei Buchsen für den Stromanschluss: jeweils einen im alten PATA- (4-Pin-Molex) und einen im neuen SATA-Format. Sie müssen sich für einen entscheiden und dürfen keinesfalls beide zugleich verwenden, sonst verabschiedet sich die Platte. Das kann auch passieren, wenn Sie den Daten- oder Stromstecker falsch herum anschließen – was selbst bei den älteren PATA-Steckern nur mit Gewalt möglich ist, aber dennoch oft genug passiert. Bastler bringen es auch immer wieder, Diskettenlaufwerke falsch anzuschließen: Ein um 180 Grad gedrehtes Datenkabel erkennen Sie im Betrieb spätestens an der permanent leuchtenden LED-Anzeige. Vorsicht, in diesem Zustand kann das Laufwerk Disketten unverlangt löschen! Freilich verdrängen USB-Sticks zunehmend die Disketten, doch auch in diesem Bereich droht Unheil: Falls Sie die internen Stecker eines Front-USB-Anschlusses falsch herum auf die entsprechenden Platinen-Pins setzen, kann der folgende Kurzschluss USB-Geräte oder gar die Platine zerstören. Andere Anschlüsse wie jene für die Gehäuse-Schalter und -LEDs sind da weniger kritisch, werden dafür aber umso häufiger falsch gesetzt. Nicht nur hier hilft der Blick ins Handbuch weiter. Ebenfalls ungefährlich aber ärgerlich: Geräte an die „falschen" Controller anzuschließen. Läuft die Systemfestplatte etwa nicht an der SATA-Schnittstelle des Chipsatzes, sondern an einem externen Adapter-Chip, müssen Sie vor der Windows-Installation häufig den Treiber mittels altmodischer Diskette nachschieben. Auch bei Lüftern kann man sich vertun: Ein Ventilator mit automatischer Drehzahlregelung läuft an einem geregelten Lüfteranschluss ganz bestimmt nicht optimal.

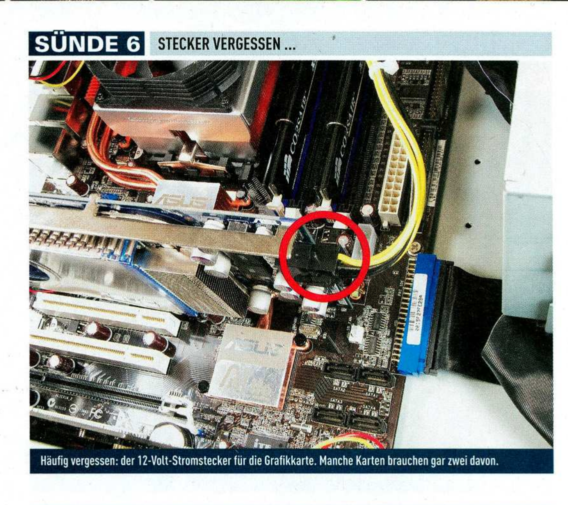
7. FALSCHE SCHRAUBEN BENUTZEN

Festplatten verlangen normalerweise nach Schrauben mit Grobgewinde, optische Laufwerke brauchen die feinere Variante. Befestigen Sie ein Laufwerk mit den falschen Schrauben, sitzt es zwar meistens recht fest im Gehäuse – doch das Gewinde verübelt es Ihnen: Mit etwas Pech lassen sich die Schrauben anschließend nicht mehr herausdrehen; falls doch, aber nicht mehr wiederverwenden. Und nicht nur die Mechanik kann bei falscher Schraubenwahl Schaden nehmen: Manch ein PC lief schon instabil, weil ein Bastler die Festplatte mit zu langen Schrauben befestigte. Das Metall dringt tief in die Elektronik des Laufwerks ein und sorgt dort für Kurzschlüsse; theoretisch kann dies zu einem Ausfall führen. Verwenden Sie also stets die vorgesehenen Schrauben – wenn sie sich nicht leicht von Hand eindrehen lassen, haben Sie sehr wahrscheinlich die falschen erwischt.

8. SCHRAUBE LOCKER

Es klingt banal und ist doch so wichtig: Sie müssen nicht nur die richtigen Schrauben wählen – sondern diese auch festziehen. Vor allem Hauptplatinen-Schrauben zeigen sich oft

SÜNDE 6 STECKER VERGESSEN ...



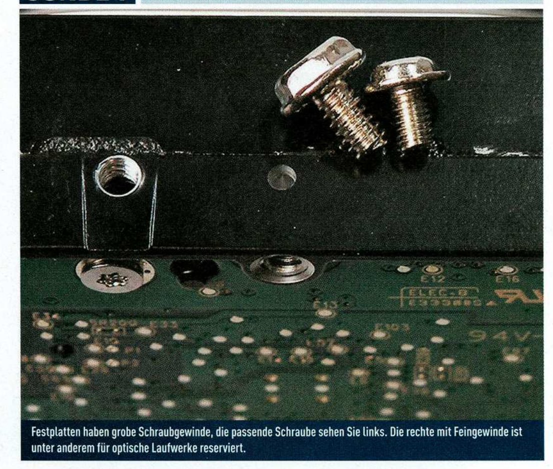
Häufig vergessen: der 12-Volt-Stromstecker für die Grafikkarte. Manche Karten brauchen gar zwei davon.

... ODER STECKER FALSCH ANSCHLIESSEN



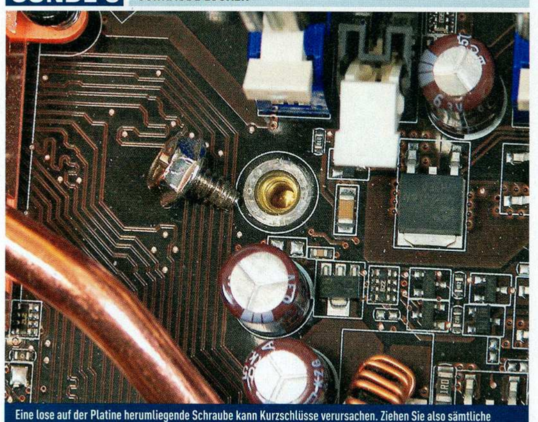
Wer seine SATA-Festplatte wie hier mit zwei Stromsteckern versieht, sollte den PC keinesfalls einschalten – sonst zerstören Sie das Laufwerk.

SÜNDE 7 FALSCHE SCHRAUBEN BENUTZEN



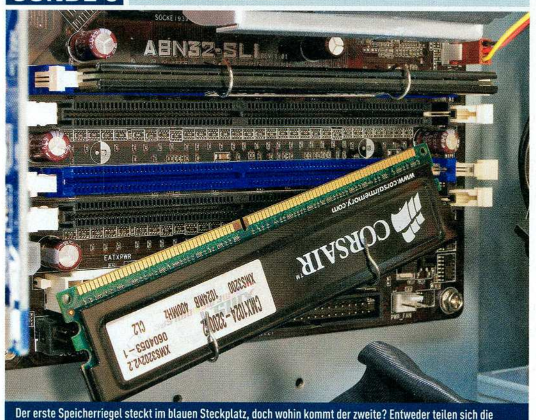
Festplatten haben grobe Schraubgewinde, die passende Schraube sehen Sie links. Die rechte mit Feingewinde ist unter anderem für optische Laufwerke reserviert.

SÜNDE 8 SCHRAUBE LOCKER



Eine lose auf der Platine herumliegende Schraube kann Kurzschlüsse verursachen. Ziehen Sie also sämtliche Schrauben im Gehäuse fest.

SÜNDE 9 SPEICHER FALSCH EINBAUEN



Der erste Speicherriegel steckt im blauen Steckplatz, doch wohin kommt der zweite? Entweder teilen sich die gruppierten Steckplätze einen Speicherkanal oder die gleich gefärbten.

SÜNDE 10 STECKBRÜCKEN NICHT RICHTIG SETZEN



Wenn Sie noch Laufwerke mit Master-/Slave-Steckbrücken (Jumpern) im Einsatz haben, setzen Sie die Steckbrücken möglichst vor dem Einbau – danach ist es schwierig.

störrisch und sitzen nicht sicher genug im Gewinde: Stellen Sie Ihren PC aufrecht, fallen sie heraus und landen auf der Platine. So unscheinbar es auch aussehen mag: Jedes kleine Schräubchen kann einen Kontakte kurzschließen und teure Schäden verursachen. Noch größer ist der Ärger bei herumfliegenden Komponenten – eine moderne Grafikkarte nahe der Kilogramm-Grenze muss mit mindestens einer Schraube festgezurrt sein, der PCI-Express-Steckplatz allein kann die Karte nicht halten. Sieht man sich die neue Generation von monströsen Prozessor-Kühlern an, ist klar, dass solch ein Kupferklotz keinen Bewegungsspielraum bekommen darf. Ziehen Sie also alle Schrauben im PC fest, ohne sie zu überdrehen; zudem sollten Sie dem Rechner nach jedem holprigen Transport eine kurze Schraubenkontrolle gönnen.

9. SPEICHER FALSCH EINGEBAUEN

Es soll schon vorgekommen sein, dass selbst Profis den Speicherriegel falsch herum in den Steckplatz setzten. Auch der Übergang von DDR zu DDR2 führte zu so manch folgenschwerer Verwechslung. Die kleine Kerbe zwischen den Kontaktsteckern soll den Einsatz des Riegels in falscher Ausrichtung oder in einem ungeeigneten Steckplatz verhindern – doch mit etwas Gewalt lässt sich dieser Schutzmechanismus umgehen. Können Sie den Arbeitsspeicher also nicht gewaltfrei in den vorbestimmten Platz drücken, sehen Sie ihn sich besser noch einmal genauer an oder konsultieren Sie Ihr Handbuch. Viel häufiger, da meist unbemerkt, ist ein anderer Fehler: Die Dual-Channel-Fähigkeit heutiger Hauptplatinen liegt oft brach, da die Speicherriegel nicht am richtigen Platz stecken. Jeder Steckplatz ist einem der beiden Kanäle zugeordnet; um beide Kanäle gleichzeitig zu nutzen und die volle Leistung der Speicher-Schnittstelle auszuschöpfen, teilen Sie die Riegel auf beide Kanäle auf. Setzen Sie hingegen alle Riegel in Steckplätze desselben Kanals, bleibt der zweite Kanal ungenutzt. Damit verschenken Sie rund fünf Prozent Leistung. Um Sie vor diesem Fehler zu bewahren, haben die meisten Platinen-Hersteller die Speicher-Steckplätze ihrer Zuordnung entsprechend gefärbt. Das ist nett gemeint, doch es gibt kein einheitliches Schema: Steckt man die beiden Riegel nun in die gleich- oder die verschiedenfarbigen Vorrichtungen? Auch hierbei hilft der Blick in die Anleitung.

10. STECKBRÜCKE NICHT RICHTIG SETZEN

Findet der fertiggestellte PC beim ersten Hochfahren keine Festplatte, ist der Grund dafür nicht zwangsläufig ein defektes oder fehlendes Kabel – auch ein falsch gesteckter sogenannter Jumper kann schuld sein. Diese kleinen Steckbrücken teilen den zwei PATA-Laufwerken die Position am Kabelstrang mit: Ist es Gerät (Device) 0 oder 1, „Master" oder „Slave"? Viele Platinen weigern sich, von einem Slave-Laufwerk zu starten; außerdem sollte die Stellung der Steckbrücke mit der Position des Laufwerks am Kabel übereinstimmen: Master am Kabelende, Slave in der Mitte. Da ein Umsetzen der Steckbrücken nach Einbau und Verkabelung des Laufwerks nur geschickten Bastlern gelingt, sollten Sie schon vor diesen Schritten die korrekte Steckbrücken-Position sicherstellen. Auch SATA-Platten sind zuweilen nicht jumperfrei: Hier muss per Steckbrücke festgelegt werden, ob das Gerät an einem SATA- oder an einem SATA-II-Controller arbeitet. Die Hauptplatine selbst hält auch einige Fallen bereit, wenn die Zahl der Brücken auch stark abgenommen hat. So lassen sich bestimmte Funktionen und Chips ein- und ausschalten, verschiedene FSB-Geschwindigkeiten wählen oder die Stromversorgung von USB-Geräten bei abgeschaltetem Rechner regeln. Informieren Sie sich am besten im Handbuch über die Bedeutung aller Steckbrücken, bevor Sie die Stellung verändern. Übrigens: Sollte Sie das Gefühl beschleichen, dass Sie bei der Konfiguration des BIOS gar zu viel falsch gemacht haben – der Clear-CMOS-Jumper setzt die Einstellungen auf die Ursprungswerte zurück. Aber Sie sollten ihn wirklich nur in diesem Fall anrühren. Henner Schröder

DIE MORAL VON DER GESCHICHT'

Der PC ist ein komplexes Konglomerat empfindlicher Teile. Wer sich an den Zusammenbau wagt, übersieht leicht den einen oder anderen Fehler – selbst professionell gefertigte Rechner sind nur selten perfekt. Wenn Sie die hier aufgeführten Schnitzer vermeiden, dankt das System es Ihnen mit einem ruhigen und stabilen Betrieb.

»Jetzt auch mit Turbo: Dreckschleuder.«



»Flashback: Niki Lauda.«

»Zählt beim Fußball nicht: Ventilator.«



Die Leistung der Geforce 8800 von Asus ist identisch mit gleichgetakteten GTS/320-Karten. Der halbierte Videospeicher wirkt sich in vielen Spielen nicht nachteilig aus.

Grafikkarte (PCI-E): Asus

EN8800/HTDP/GTS/320

PREIS	Ca. € 290,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.asus.com

- + Sehr leise Kühlung
- + Sehr hohe Leistung
- + Übertaktungspotenzial
- − Nur Standardtakt

AUSSTATTUNG	2,48
EIGENSCHAFTEN	1,50
LEISTUNG	2,09
GESAMTWERTUNG	2,05

Asus schickt eine Geforce 8800 GTS ins Rennen, deren Videospeicher halbiert ist, um die Kosten zu senken. Setzt sich die GTS mit 320 Megabyte von der Preisklassen-Konkurrenz ab?

Mit aktuell rund 290 Euro kostet die kleinste Geforce 8 von Asus ähnlich viel wie die moderat übertaktete Konkurrenz von MSI oder Foxconn. Unter dem Referenzkühler verrichtet ein beschnittener G80-Chip seinen Dienst. Der Takt unserer Testkarte beträgt gemäß den Vorgaben von Nvidia exakt 513 Megahertz Chip- und 792 Megahertz Speichertakt. Mit dem Ati-Tool übertakteten wir den Beschleuniger stabil auf 650/950 Megahertz. In der Praxis erreicht die Karte so im Schnitt 25 Prozent mehr Fps (Frames per Second, Bilder pro Sekunde) in hohen Auflösungen. Dabei kühlt der mit der Asus Smart-Doc-Software steuerbare Lüfter die Rechenzentrale unter Volllast auf maximal 81 Grad Celsius bei angenehmer Lautstärke (0,7 Sone). Das entspricht nahezu den Werten, die der große Bruder mit 640 Megabyte Videospeicher an den Tag legt. Das mitgelieferte Software-Paket fällt mit einer Vollversion des Benchmark-Programms 3DMark06, *Ghost Recon: Advanced Warfighter* und *Race: The WTCC Game* großzügig aus. An sonstiger Ausstattung gibt es einen Adapter für die Stromversorgung und DVI-VGA sowie ein Kabel für TV-Out. Raffael Vötter

Der FP241W ist ein erstklassiger 24-Zoll-Breitbild-Monitor, der sich dank seiner vielen Anschlüsse und der sehr guten Spieleleistung für alle Anwendungen eignet.

Flüssigkristallbildschirm: Benq

FP241W

PREIS	Ca. € 1.000,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.benq.de

- + Reaktionszeit
- + Bildqualität
- + Ausstattung
- − Preis

AUSSTATTUNG	1,30
EIGENSCHAFTEN	2,31
LEISTUNG	1,75
GESAMTWERTUNG	1,77

Mit dem FP241W präsentiert Benq einen neuen 24-Zoll-Flachbildschirm, der durch großzügige Ausstattung und gute Bildqualität auf sich aufmerksam macht.

Der Flüssigkristallbildschirm präsentiert sich anschlussfreudig. So sind neben einem DVI-D- und einem Sub-D-Anschluss Verbindungsmöglichkeiten für ein Komponenten- und S-Video-Kabel vorhanden. Dazu kommen ein HDMI-Anschluss für verschlüsselte HD-Inhalte und drei USB-Verbindungen. Auch im Spieletest schlägt sich der Flachmann hervorragend. Sowohl in *FIFA 07* als auch in *Battlefield 2142* zeigen sich selbst bei schnellen Bewegungen keine Schlieren. *World of Warcraft* oder *Guild Wars* lassen sich mit einer nativen Auflösung von 1.920x1.200 Bildpunkten ebenfalls perfekt spielen. Unser Reaktionszeittest bestätigt das positive Bild: Der FP241W besitzt eine sehr gute Reaktionszeit von 19 Millisekunden, die Helligkeitsverteilung ist anständig. Lediglich die linke Seite weicht mit 13 Prozent vom Mittelpunkt ab, was jedoch kaum auffällt. Der Helligkeitsregelbereich von 160 bis 408 Candela pro Quadratmeter ist in den unteren Bereichen zu hell, die maximale Leuchtkraft des 24-Zoll-Monitors hingegen sehr gut. Lars Craemer

Die X1950 XT ist für alle Spieler interessant, die aus ihrem alten AGP-System die maximale Leistung herauskitzeln wollen. Außerdem ist der Preis absolut fair.

Grafikkarten (AGP): Gecube

HX1950XTGA3-D3

PREIS	Ca. € 230,-
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut
INFO	www.gecube.com

- + Hohe Gesamtleistung
- + Günstiger Preis
- − Leistungsaufnahme
- − Lautes Lüftergeräusch

AUSSTATTUNG	3,00
EIGENSCHAFTEN	1,92
LEISTUNG	3,29
GESAMTWERTUNG	2,96

Gecube bringt mit der Radeon X1950 XT die laut Herstellerangabe aktuell schnellste AGP-Grafikkarte auf den Markt. Doch was leistet der 230 Euro teure 3D-Beschleuniger wirklich?

Der X1950-XT-Chip der AGP-Karte taktet mit 650 Megahertz auf dem Niveau einer Radeon X1950 XTX. Der Speichertakt fällt mit 700 Megahertz um 200 Megahertz niedriger als aus bei der PCI-E-Variante der X1950 XT. Hersteller Gecube rät zu einem Netzteil mit mindestens 550 Watt. Nicht zu unrecht, zog unser Testsystem inklusive der HX1950XTGA3-D3 doch stolze 360 Watt. Dieser hohe Stromverbrauch produziert Abwärme, daher fällt die Grafikchip-Temperatur mit 91 Grad hoch aus. Die beiden Lüfter sind mit 3,9 Sone (3D) unerfreulich laut. Mit ihren 48 und damit zwölf zusätzlichen Pixel-Shader-Einheiten ist die Karte der X1950 Pro in puncto Leistung überlegen und lässt diese bei unseren Benchmarks mit *Call of Duty 2* vor allem in einer hohen Auflösung von 1.280x1.024 mit 4x FSAA und 8x AF um 21 Prozent hinter sich. Wegen der Prozessor-Limitierung des Spiels reduziert sich jedoch der Leistungsvorsprung ohne FSAA/AF sowie bei einer Auflösung von 1.024x768 auf fünf beziehungsweise ein Prozent. Daniel Waadt

Pssst... Hey Du, brauchst Du was...?























Bei Bestellung sende eine SMS mit: PAU + Bestellnummer und einem Namen an 86688* (z.B.: PAU 43222 Herbert)

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Gothic 3* und *Battlefield 2142* ** Abgewertet
*** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Tul Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 190,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 330,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	450/625 MHz	48/8	0,9/0,9 Sone	30,5 Fps	22,5 Fps	3,24**
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 190,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 270,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 150,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**
Leadtek Winfast A7600 GS TDH	ca. € 110,-	Geforce 7600 GS	256 DDR2 [2,5 ns]	400/400 MHz	24/5	1,3/1,3 Sone	18 Fps	15 Fps	3,64**

PCI-EXPRESS-KARTEN

Lärmpegel bis 1,5 Sone	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800GTX	ca. € 510,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,57
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 490,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 530,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	1,90
Foxconn GF8800 GTS/320	ca. € 330,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/900 MHz	96/max. 96	0,7/0,9 Sone	68 Fps	59,5 Fps	1,99
Asus EN8800GTS	ca. € 370,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 370,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
Gainward Bliss 8800 GTS	ca. € 330,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,7/0,8 Sone	64 Fps	55 Fps	2,04
Elitegroup GF8800 GTS/320	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,8 Sone	64 Fps	54 Fps	2,07
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 450,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	44,5 Fps	32 Fps	2,78**
Tul Powercolor X1950 Pro	ca. € 170,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
HIS Radeon X1950 Pro IceQ3 Turbo	ca. € 200,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	635/743 MHz	36/8	1,3/1,3 Sone	42,4 Fps	32,9 Fps	2,92
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 160,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Lärmpegel über 1,5 Sone	**Preis**	**Grafikchip**	**Speicher (MByte)**	**Takt (Chip/RAM)**	**PS-ALUs/VS*** **	**Lautheit (2D/3D)**	**1.280x1.024, kein AA/AF***	**1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF***	**Wertung**
Asus EN7950GX2	ca. € 530,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 [1,4 ns]	500/600 MHz	2x 48/8	1,1/3,2 Sone	58 Fps	55,5 Fps	2,58**
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 340,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 350,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic	ca. € 470,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	695/999 MHz	48/8	2,5/2,5 Sone	52 Fps	41,9 Fps	2,67**
Point of View GF7950GT/512MB	ca. € 230,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	48/8	0,5/2 Sone	38,5 Fps	28 Fps	3,00**
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 150,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 [1,4 ns]	500/480 MHz	48/8	1,3/2,1 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,02**
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 260,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/750 MHz	48/8	0,5/3,9 Sone	35,3 Fps	26,5 Fps	3,21**
Gainward Bliss 7900 GS PCX 512	ca. € 180,-	Geforce 7900 GS	512 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	40/7	0,2/1,5 Sone	28,5 Fps	20,5 Fps	3,27**
Powercolor X1800 GTO	ca. € 140,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	12/8	1,2/4,2 Sone	27,5 Fps	22 Fps	3,39**
Gecube GC-X1800GTOD-VID3	ca. € 120,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	12/8	1,2/4,5 Sone	27,5 Fps	22 Fps	3,40**
Gecube GC-RX165XTG3-D3	ca. € 120,-	Radeon X1650 XT	256 DDR3 [1,4 ns]	574/695 MHz	24/8	3,7/3,7 Sone	27,4 Fps	20,5 Fps	3,58
MSI NX7600GT-T2D256E	ca. € 120,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	24/5	1,3/4 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,66**
Asus EAX1650XT CF	ca. € 140,-	Radeon X1650 XT	256 DDR3 [1,4 ns]	574/675 MHz	24/8	5,2/6,2 Sone	27 Fps	20 Fps	3,70

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m^2	-	1,87
Benq FP71V	ca. € 245,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m^2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 245,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m^2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 190,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m^2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Philips 170X6	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m^2	USB-Hub, Lautsprecher	2,02
Maxdata Belinea 101730	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m^2	Lautsprecher	2,12
Fujitsu Siemens Scaleoview L17-1	ca. € 190,-	2x D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 215 cd/m^2	Licht	2,13
Hyundai Imagequest B71D	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	150 bis 305 cd/m^2	Lautsprecher	2,16
LG L1740PQ	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	140 bis 300 cd/m^2	-	2,31

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m^2	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 300,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m^2	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m^2	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 295,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m^2	Lautsprecher	1,82
Benq FP91GX	ca. € 185,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m^2	-	1,86
Maxdata Belinea 10 19 27	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 240 cd/m^2	Lautsprecher	1,91
Viewsonic VP930	ca. € 375,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	60 bis 245 cd/m^2	-	1,92
LG L1953TR	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	21 ms	Sehr gut	Gut	109 bis 278 cd/m^2	-	1,93
LG L1932P	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 260 cd/m2	-	1,94
Dell 1907FP	ca. € 275,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	91 bis 247 cd/m^2	USB-Hub	2,01
Philips 190X7FB	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	30 ms	Sehr gut	Gut	75 bis 282 cd/m^2	USB-Anschluss, Lautsprech	2,07
Samsung Syncmaster 940B	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 300 cd/m2	Pivot	2,07
Philips 190G6FB	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	200 bis 400 cd/m2	Subwoofer, USB-Soundkarte	2,08

20 BIS 24 ZOLL (INKLUSIVE 16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m^2	USB-Hub	1,68
Asus PW201 (20 Zoll)	ca. € 470,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m^2	-	1,85
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 975,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m^2	USB-Hub	1,86
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m^2	-	1,88
Asus MW221U (22 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	55 bis 220 cd/m^2	Lautsprecher	1,92
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 760,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m2	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94
Samsung Syncm. 205BW (20 Zoll)	ca. € 275,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m2	-	1,97

HAUPTPLATINEN

* Abgewertet, alte Testmethoden

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 180,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DS3P	ca. € 130,-	P965	F4/2.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA. 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 200,-	P965	0702/1.00G	-	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Asus Striker Extreme	ca. € 290,-	Nforce 680i SLI	0505/1.00G	-	2	x16 (3), x1 (1)	2x 1.000 Mbit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Probleme mit MDT	Bestanden	1,48
Gigabyte 965P-DQ6 v1.0	ca. € 180,-	P965	F2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Abit AW9D-Max	ca. € 190,-	975X	1.2/1.00	-	1	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus P5B Deluxe Wifi	ca. € 170,-	P965	0302/1.03G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 3x Firewire, Wifi, Mikro	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus P5B-E Plus	ca. € 130,-	P965	0304/1.01G	-	3	x16 (1), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,52
Abit IN9 32X-Max Wi-Fi	ca. € 290,-	Nforce 680i SLI	1.1/1.00	-	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firew., WLAN-Karte	Gut	Heatpipe	Probleme mit MDT	Bestanden	1,54

SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59SLI-S5	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firew., Diag.-LEDs	Befriedigend	0,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,54
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 100,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Gigabyte M55S-S3	ca. € 70,-	Nforce 550	F5/1.1	-	2	x16 (1), x1 (4)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 100,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	-	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,56
Asus M2R32-MVP	ca. € 120,-	RD580/SB600	0607/1.02G	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce 4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 120,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 110,-	Nforce 4 SLI	1009/1.02	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,51
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 140,-	Nforce 4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 75,-	Nforce 4	F11/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 90,-	Nforce 4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 90,-	Nforce 4 SLI	0502/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce 4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180,-	Nforce 4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatp. mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 130,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 90,-	Nforce 4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 75,-	Uli 1697	1.10/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	1x 100 MBit/s	4x SATA, Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94
Epox 9NPA7I	ca. € 75,-	Nforce 4	10-03-2005/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 100 MBit/s	4x SATA	-	Bestanden	-	1,96*
Asrock 939Dual-SATA2	ca. € 100,-	Uli 1695	2.10/1.05	1	3	x16 (1), x1 (1)	1x 100 MBit/s	3x SATA, Future CPU Port	-	Bestanden	Gut	2,07
Asus A8R-MVP	ca. € 75,-	RD480	0201/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	LAN nicht best.	2,10
Elitegroup Nforce4-A939	ca. € 70,-	Nforce 4	1.0b/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	-	Bestanden	-	2,20*

SOCKEL 754 - SEMPRON, ATHLON 64

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
MSI K8N Neo3-F	ca. € 50,-	Nforce4	1.0/1	1	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	-	Bestanden	-	1,91
Epox 8NPA SLI	ca. € 80,-	Nforce4 SLI	83js5b24/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	2,01
MSI K8N Neo Platinum	ca. € 75,-	Nforce3 250 Gb	1.6/1	1	6	-	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,06*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 120,-	2x 512 MByte, DDR500	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-4-4-8	1,5-2-2-5	1,62
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 150,-	2x 1.024 MByte, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99
Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 35,-	1x 512 MByte, DDR400	230 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,11
TakeMS DIMM 1024MB	ca. € 70,-	1x 1.024 MByte, DDR400	220 MHz DDR, 2,6 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	2,18
MDT DIMM Kit 1024MB Single-sided	ca. € 80,-	2x 512 MByte, DDR400	210 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-8	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	2,23

DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-667/800	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 600,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1111	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	3-3-3-5, 1T	1,51
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 500,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-5	3-3-3-5, 2T	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 210,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 1T	1,59
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 340,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-15	3-3-3-5, 1T	1,59
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 270,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-15	3-4-3-9, 1T	1,63
MSC Cell Shock CS2221450	ca. € 300,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 1T	1,65
OCZ OCZ2P10002G-K	ca. € 240,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 1T	1,67

PROZESSOR-KÜHLER

* Geänderte Testmethode, nur eingeschränkt mit alten Ergebnissen vergleichbar ** Getestet mit Northq NQ-3703 (92 mm) bzw. Scythe S-Flex SFF21E (120mm).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...	Wertung
Thermalright Ultra 90 S775	www.caseking.de	ca. € 35,-	775	0,8/0,3 Sone	46/57 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,66
Verax Polargate Heatpipe	www.verax.de	ca. € 55,-	775	0,5/0,3 Sone	56/65 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,70
Cooler Master Hyper TX Intel	www.coolermaster.de	ca. € 20,-	775	1,8/0,3 Sone	47/63 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,72
Thermalright Ultra 90 K8	www.caseking.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	57/65 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,73
Cooler Master Hyper TX AMD	www.coolermaster.de	ca. € 20,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	50/64 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,76
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	www.arctic-cooling.de	ca. € 15,-	775	1,9/0,5 Sone	50/61 Grad Celsius	Core 2 Extreme X6800	1,86
Thermalright SI-128 NMT F/2GL	www.pc-world.de	ca. € 90,-	754, 939, 940, AM2, 775	1,4/0,1 Sone**	9,8/12,8 °C (Delta)**	FX-60/Core 2 Extr. QX6800	1,88*
Zalman CNPS9500 AM2	www.alternate.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	2,6/1,2 Sone	52/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,89
Noctua NH-U 12	www.noctua.at	ca. € 55,-	754, 939, 940, AM2, 775	0,4/0,1 Sone**	10,8/15,3 °C (Delta)**	FX-60/Core 2 Extr. QX6800	1,92*

VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zerotherm VGA Cooler GX810	www.zerotherm.net	ca. € 35,-	Ja (70 mm)	0,2-1,6 Sone	69 Grad Celsius (Radeon X1900 XT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,77
Zalman VF900-Cu	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	47 Grad Celsius (Geforce 7900 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,80
Silenx Ixtrema GPU Cooler Cu	www.silenx.com	ca. € 30,-	Ja (75 mm)	0,2 Sone	82 Grad Celsius (Radeon X1900 XT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,82
Zalman VF700-Cu LED	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,87
Zalman VF700-AlCu	www.zalman.co.kr	ca. € 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,88

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)



	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Seasonic M12 SS-500	www.seasonic.com	ca. € 120,-	500 Watt	24/30/18 (1), 18 (2), 18 (3), 18 (4) A	0,4/0,4 Sone	32 Grad Celsius	1,42
Enermax Infiniti 720 W	www.enermax.de	ca. € 170,-	720 Watt	25/30/28 (1), 28 (2), 30 (3) A	0,7/0,7 Sone	31,0 Grad Celsius	1,52
Tagan Easycon XL TG-500-U35	www.tagan.de	ca. € 120,-	500 Watt	28/28/20 (1), 20 (2), 20 (3), 20 (4) A	1,1/1,1 Sone	31,9 Grad Celsius	1,58
Enermax Noisemag. Lib. 500W NMT2	www.pc-world.de	ca. € 140,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,5/0,6 Sone	31,4 Grad Celsius	1,59
Silverstone SST-ST50EF Plus	www.silverstonetek.de	ca. € 80,-	500 Watt	25/25/18 (1), 18 (2) A	0,4/0,5 Sone	29,5 Grad Celsius	1,63

GEHÄUSE

* Testsystem: Intel Core 2 Duo E6700, Asus P5B Deluxe, Ati Radeon 1900 XT, Zalman CNPS9500 AT, Be quiet! BQT P5



	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. Prozessor/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
NZXT Zero	ca. € 140,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 80 mm, 7x 120 mm	Leicht (7 Kilo)	45/80/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2,1 Sone	1,95
Silverstone TJ05-T	ca. € 135,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	2x 80 mm, 2x 120 mm	Normal (13 Kilo)	48/91/36 Grad Celsius	33 dB(A), 1,9 Sone	2,01
Aerocool Extremengine 3T	ca. € 75,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 120, 140, 1x 250 mm	Leicht (8 Kilo)	48/79/33 Grad Celsius	34 dB(A), 2 Sone	2,06
Thermaltake Armor Jr.	ca. € 95,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 92 mm, 2x 120 mm	Sehr leicht (5 Kilo)	47/81/33 Grad Celsius	33 dB(A), 1,8 Sone	2,06
Enermax Chakra	ca. € 65,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	2x 120 mm, 1x 250 mm	Leicht (7 Kilo)	43/81/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2 Sone	2,07

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	0,2 Sone/1,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,74
Samsung Spinpoint T HD501LJ	ca. € 130,-	SATA II	465,8 GByte	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MByte	63,2 MByte/s / 63 MByte/s	1,90
WD Caviar SE WD4000KS	ca. € 110,-	SATA II	372,6 GByte	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	12,9 ms	16 MByte	61,4 MByte/s / 61,4 MByte/s	2,06
Seagate Bar. 7200.10 ST3320620AS	ca. € 85,-	SATA II	298,1 GByte	7.200	0,2 Sone/0,5 Sone	13,2 ms	16 MByte	62,5 MByte/s / 65,8 MByte/s	2,06
WD Caviar SE WD3200AAJS	ca. € 75,-	SATA II	298,1 GByte	7.200	0,2 Sone/0,3 Sone	18,8 ms	8 MByte	65,9 MByte/s / 65,9 MByte/s	2,20

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD



	Preis	Schnittstelle	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-S183	ca. € 35,-	SATA	2,4 Sone/39 dB(A)	18x/8x/18x/6x/8x/8x	5:29 Minuten	5:36 Minuten	4:43 Minuten	1,70
Plextor PX-760SA	ca. € 95,-	IDE	2,9 Sone/40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 35,-	SATA	2,3 Sone/38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 50,-	IDE	3,5 Sone/43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 55,-	IDE	3,3 Sone/42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00

STEREOSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 70,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Speed-Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Creative I-Trigue L3800	ca. € 110,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,93

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 275,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 335,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 250,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,64
Creative Gigaworks G500	ca. € 245,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66

SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 70,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 100,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 175,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 90,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

LABORBERICHT

Xbox 360 Wireless Controller

HERSTELLER Microsoft
PREIS Ca. € 40,-
WEBSEITE www.microsoft.de
PREIS/LEISTUNG Gut

GESAMT 1,49

PC ACTION GOLD 5-2007

\+ Ergonomie
\+ Kabellos
\- Schwerer als die Kabel-Variante
\- Digital-Steuerkreuz zu ungenau

Das Xbox360-Eingabegerät erfreut sich bei PC-Spielern großer Beliebtheit. Nun hat Microsoft auch eine kabellose Ausführung nachgereicht. Die ist mit 260 Gramm etwas schwerer als der kabelgebundene Bruder. Dennoch bleibt die sehr gute Ergonomie unbeeinträchtigt. Das Eingabegerät bietet fünf analoge Achsen, die auf zwei Sticks und zwei Wippen unter den beiden Schultertasten aufgeteilt sind. Bis auf das etwas zu ungenaue Digital-Steuerkreuz und das hohe Gewicht durch den Akku stimmt bei diesem Gerät einfach alles. (fg)

Rush Board

HERSTELLER Sharkoon
PREIS Ca. € 20,-
WEBSEITE www.sharkoon.de
PREIS/LEISTUNG Befriedigend

GESAMT 2,72

\+ Ergonomie
\+ Direkter Tastenanschlag
\- Rutschfestigkeit
\- Kombination Leertaste/Pfeiltasten

Spezielle Hardware für Spieler liegt nach wie vor im Trend – nun präsentiert auch Sharkoon eine spezielle Tastatur. Bis auf eine verkleinerte Enter-Taste hält sich das Rush Board an die Standard-Tastatur-Aufteilung. Als Besonderheit bietet das Gerät dem Spieler gummierte WASD-Tasten. Die Ergonomie der Tastatur ist gut, der Tastenanschlag direkt und sicher. Die Rutschfestigkeit des Rush Boards ist allerdings nur befriedigend. Die Leertaste können Sie nicht in Kombination mit zwei Pfeiltasten benutzen. (fg)

Zone3 Race

HERSTELLER Nobel Creative
PREIS Ca. € 75,-
WEBSEITE www.zone-3.de
PREIS/LEISTUNG Gut

GESAMT 2,30

\+ Individuell anpassungsfähig
\+ Erweiterbar
\+ Bequemer als ein Bürostuhl
\- Tiefe Sitzposition

Sackhüpfen? Nein, Sacksitzen ist angesagt – auf dem Zone3. Gerade wenn Sie häufig mit einem Gamepad vor Ihrem PC spielen, ist ein normaler Bürostuhl schnell unbequem. Der Sitzsack ist mit Mikroperlen gefüllt und passt sich den individuellen Formen des Nutzers an. Neben der Basiseinheit können Sie das Sitzmöbel mit zwei weiteren Modulen etwa zu einer Liege erweitern. Die tiefe Sitzposition ist allerdings etwas gewöhnungsbedürftig und kann die Sicht beeinträchtigen, wenn der Monitor auf dem Schreibtisch steht. (fg)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 60,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 50,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Plantronics .Audio 370	ca. € 50,-	2,8 Meter	266 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,60
Razer Barracuda HP-1 Gaming Headphones	ca. € 110,-	2,5 Meter	310 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,63
Plantronics .Audio 350	ca. € 25,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 15,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84



MÄUSE

* Die Fanatec Headshot ist aktuell nur als Set erhältlich und wurde dementsprechend auch als Set bewertet.

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Razer Deathadder	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,54
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54
Raptor-Gaming M3	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,59
Razer Copperhead	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,59
Logitech G7	ca. € 65,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
Logitech LX 7	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,78
Genius Navigator 535 Agama	ca. € 35,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	95 Gramm	Ja	Nein	1,83
Revoltec Fightmouse Advanced	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,84
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	2,03
General Keys RF Laser Mouse	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 Dpi	160 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,40
Logitech Cordless Pilot	ca. € 15,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	120 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,54
Trust MI-7500X	ca. € 25,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,56
Typhoon Office Laser Mouse	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	150 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,58



TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 70,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86
Raptor-Gaming K2	ca. € 40,-	Gut	Full-Size/normal	USB	4	Vorhanden	Ja	2,00
Enermax Aurora	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB	Keine	-	Ja	2,15
Saitek Eclipse II	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	8	-	Ja	2,21
Ideazon MERC	ca. € 40,-	Gut	Mid-Size/normal	USB	45	-	Ja	2,25



SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech G25	ca. € 205,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Thrustmaster Rally GT Pro FF (Clutch Edition)	ca. € 100,-	9 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,69
Logitech Momo Racing	ca. € 95,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,96
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2,00



GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,51
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,86
Logic3 Storm Pad	ca. € 30,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,95
Logitech Chillstream	ca. € 25,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	-	1,96



JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 155,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70
Trust Predator QZ 501	ca. € 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,00



ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC

„Die Eintrittskarte in die Welt der PC-Spiele."

€ 730,-*



PROZESSOR	€ 65,-
AMD Athlon 64 3500+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	€ 65,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	€ 110,-
Quimonda DDR2-667, 1.024 MByte, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 140,-
Asus EN7600GT Silent	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 55,-
Seagate ST3160812AS (SATA II, 160 GByte)	
NETZTEIL	€ 50,-
Cooler Master Extremepower (430 Watt)	
GEHÄUSE	€ 30,-
Sharkoon Rebel 9 Economy	

Der Aufsteiger-PC

„Das gesunde Mittelmaß, zumindest für den Geldbeutel."

€ 1.050,-*



PROZESSOR	€ 200,-
Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	
HAUPTPLATINE	€ 105,-
Gigabyte 965P-DS3 (965P)	
ARBEITSSPEICHER	€ 140,-
MDT DDR2-800, 2x1.024 MByte, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 155,-
Tul Powercolor X1950 Pro (256 MByte)	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 60,-
Samsung SP2504C (SATA II, 250 GByte)	
NETZTEIL	€ 85,-
Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 90,-
Thermaltake Armor Jr.	

Der High-End-PC

„Klotzen statt kleckern, Geld spielt hier keine Rolex!"

€ 2.240,-*

PROZESSOR	€ 470,-
Intel Core 2 Duo E6700 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 35,-
Thermalright Ultra 90 S775	
HAUPTPLATINE	€ 185,-
Asus P5W DH Deluxe (i975X)	
ARBEITSSPEICHER	€ 230,-
Corsair DDR2-800, 2x1.024 MByte, CL4	
GRAFIKKARTE	€ 520,-
Asus EN8800GTX	
SOUNDKARTE	€ 75,-
Creative SB X-Fi Xtremegamer	
FESTPLATTE	€ 300,-
Seagate ST3750640AS (750 GByte)	
NETZTEIL	€ 85,-
Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 140,-
NZXT Zero	

* Die Gesamtkosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

Äktschn Män – TEAM FORTRESS 2

SEHR GEEHRTES VALVE-TEAM, HIER EIN PAAR GEDANKEN ZU TEAM FORTRESS 2 ...

DER SATZ „WHEN IT'S DONE!" STEHT NUR EINEM ZU!

OB WIR UNS NUN WIE IN TEIL 1 WILD GETARNT DURCH DIE BÜSCHE SCHLAGEN ...

... ODER ALS UNPROPORTIONALE COMICFIGUREN BEHARKEN MÜSSEN, IST VOLLKOMMEN EGAL ...

... HAUPTSACHE, DIESE WUMME IST IM FERTIGEN SPIEL ZU HABEN! MMUAAHAHAHAHAAA!

©'07 www.Gunjack.de



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

Chefredakteur/Objektleitung **Heinrich Lenhardt**
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Joachim Hesse**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift).

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Christian Gürnth, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat

Layout Carola Giese (Ltg.), Silke Engler, Jesse Grose, Anja Grosler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler, Marco Leibetseder
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © Electronic Arts/Valve
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Christian Gürnth, Sascha Pilling, Sebastian Thöing
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung René Behme, Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift. E-Mail: thomas.knopp@computec.de

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Rene Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Judith Gratias: Tel: +49 911-2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen Tel: +49 911-2872-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Kirchner: Tel: +49 911-2872-342; markus.kirchner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; ; michael.mesah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Markus Vones: Tel: +49 89-78060-110; mv@codexmedia.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2006: 520.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60
Österreich: € 64,80
Ausland: € 69,60

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PC ACTION, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, PLAY VANILLA, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY. **Internationale Zeitschriften: Polen:** COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Auf den Seiten 38 und 39 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Wilkinson". Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

Auf den Seiten 142 bis 148 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl". Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

DIE PC ACTION 6/2007 ERSCHEINT AM 18. APRIL 2007.

Filmvorlagen – ideal für hammermäßige Spiele

				
PLATZ 1 Brokeback Mountain	**PLATZ 2** Weiße Jungs bringen's nicht	**PLATZ 3** Saw	**PLATZ 4** Matrix	**PLATZ 5** Die Passion Christi
FILMBESCHREIBUNG				
Im Amerika der Sechzigerjahre sollen Ennis und Jack in den Bergen Wyomings Schafe hüten. Das wird den beiden aber schnell langweilig. **5,5**	Ein weißer Hobbysportler (Woody Harrelson) verarscht auf den Basketballplätzen von Los Angeles schwarze Ghetto-Kollegen. Witzig! **3,3**	Ein sadistischer Mörder und seine „Auszubildende" Amanda quälen Frauen und Männer. *Saw* ist also nichts für zarte Kinderseelen. **6,5**	Nichts ist, wie es scheint. Unsere Wirklichkeit ist eigentlich eine riesige Gehirnwäsche, aus der uns nur der Auserwählte erretten kann. **1,2**	Sie schlüpfen in die Haut von Jesus Christus, dem netten Zimmermannssohn von nebenan, auf den es die Römer abgesehen haben. **2,2**
SPIELPRINZIP				
Als Hauptdarsteller Jack reiten Sie durch die eindrucksvolle 3D-Landschaft und im Verlauf des Spiels auch Kumpel Ennis. **83,5**	Als Held Billy Hoyle gewinnen Sie trickreich Wetten bei Basketball-Partien. Spannend: Fliegt der Schwindel auf, gibt's Dresche. **17,5**	Der Spieler befindet sich in der Gewalt der psychopathischen Amanda. Die Aufgabe: möglichst lange überleben! **87,5**	Als Messias Neo kämpfen Sie gegen Maschinen und Feinde in der Matrix. Prügel- und Schießeinlagen, die Laune machen! **46**	In Point-&-Click-Manier erkunden Sie das heutige Israel, heilen per Knopfdruck Krüppel und lassen sich stundenlang foltern. **25,5**
GEHT'S GENAUER?				
Stellen Sie sich den Western-Shooter *Gun* mit schwulen Cowboys vor. So ungefähr wäre *Brokeback Mountain: Angriff auf den Schokobunker* **23,4**	Filme aus den Neunzigern rocken. Deshalb begeistert die Thematik ältere Semester. Fazit: Feiner Mix aus *NBA Live 07* und *Street Fighter*. **5,2**	In *Saw: Das Spiel* gilt es, sich in Minispielchen Schlüssel aus dem Schädel zu klöppeln und Glieder abzutrennen. Leckerschmecker! **66,6**	„Hä? Es gab doch bereits *Enter the Matrix* und *Path of Neo*!", meinen nun einige Leser. Klar. Aber wir sprechen von GUTEN Spielen. **12**	Beim großen Finale von *Jesus: The Adventure* muss sich der Spieler tot stellen, um das Missionsziel zu erreichen. Knifflig! **15,5**
ERGEBNIS				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Filmbeschreibung x Spielprinzip) : Geht's genauer? = Ergebnis

Deutsch Sprach, schwer Sprach

Dé Un Paso 1
La Flecha Del
Lgual Para diseñar

Una Muestra Y Un Centavo
Obtenga Muestra Del Cambiador
Dé Un Paso 2
Puso En Una
Muestra Y Un Centavo

Dé Un Paso 3
La Rueda De
La Vuelta Hasta Gotas
De Centavo Abajo

L' étape 1
'Egaler La Fléche
Pour Concevoir
De

Une Marque Et Un Sou
Recevoir La Marque De Changer
L' étape 2
Meltre Dans Une
Marque Et Un Sou

L' étape 3
Tourner La Roue J...qu'
Au Sou Tombe Au Dessous

Schritt 1
Gegenstück Das
Pfeil Zu Entwerfen

Ein Zeichen Und Ein Pfennig
Erhalten Sie Zeichen Von Changer
Schritt 2
Stellen Sie In Ein
Zeichen Und Einen
Pfennig

Schritt 3
Drehung Rad Bis Pfennig
Tropfen Unten

つのトークンおよび1 のペニー
チェンジャーからトークンを得なさい
ステップ1: 設計するべきマッチの矢
ステップ2: 1 つのトークンおよび1 の ペニーに書かれる
ステップ3: ペニーまでの回転車輪は

»Verständlich und einfach: Montage-Anleitungen bei Ikea-Produkten.«

Als unser stellvertretender Chefredakteur Joachim Hesse auf der Plattform des Empire State Buildings in New York stand, entdeckte er eine lustige Maschine, in die man anscheinend Münzen stecken konnte, um diese verzieren zu lassen. Das geht ganz einfach: „Gegenstück Das Pfeil Zu Entwerfen, Stellen Sie in Ein Zeichen Und Einen Pfennig, Drehung Rad Bis Pfennig Tropfen Unten." Alles klar?

Bodenturnen

Da staunte PC ACTION-Redakteur Lukasz Ciszewski beim Test vom Mehrspieler-Shooter *War Rock* (Ausgabe 4/2007) nicht schlecht: „Eigentlich wollte ich mich nur von der Sanitäterin Gürnth wiederbeleben lassen, doch plötzlich begann das Möchtegernweib, mich unsittlich zu berühren!" Kurz darauf erwachte Soldat Ciszewski von den Toten und nietete erstmal seinen Kameraden um.



»Spaßig: *Twister*.«

Malen nach Zahlen



Ein PC ACTION-Abonnent hat ein spannendes Leben und schreibt: „Hey PCA, erst mal eine krasse Gratulation, ich habe euch nämlich abonniert! Und endlich hab ich auch meine Schablone *[lag PC ACTION neulich bei]*, schaut euch mal an wie toll ich sie eingesetzt habe. Jaah, eure Leser haben tatsächlich das geistige Verständnis, eine Sprühdose zu benutzen! Und NEIN, der Rechner leuchtet nicht PINK sondern komplett ROT!" Hmm, für nächsten Monat wünschen wir uns eine spannendere Unterlage: Flugzeuge oder die Wände des Reichstags zum Beispiel.

In letzter Minute*

* Alle Angaben ohne Gewähr


UNREAL TOURNAMENT 3

Das war's. Sie sind am Ende. Zum Glück nur bis die nächste Ausgabe erscheint. Dann erwartet Sie unter anderem eine Vorschau zu *Unreal Tournament 3*. Aber nicht irgendeine Vorschau: Wir durften als Erste die frischen Levels spielen! Im Wohnzimmer der Entwickler. Rollenspieler erfreuen sich am Beta-Test von *Oblivion*-Konkurrent *Two Worlds*.

Außerdem ...
möchten wir allen, die sich am Vollversionsraten auf www.pcaction.de beteiligen möchten, einen Tipp geben: In der nächsten Vollversion darf man ballern. Aber mit Bedacht. Na, eine Idee?



Epilog

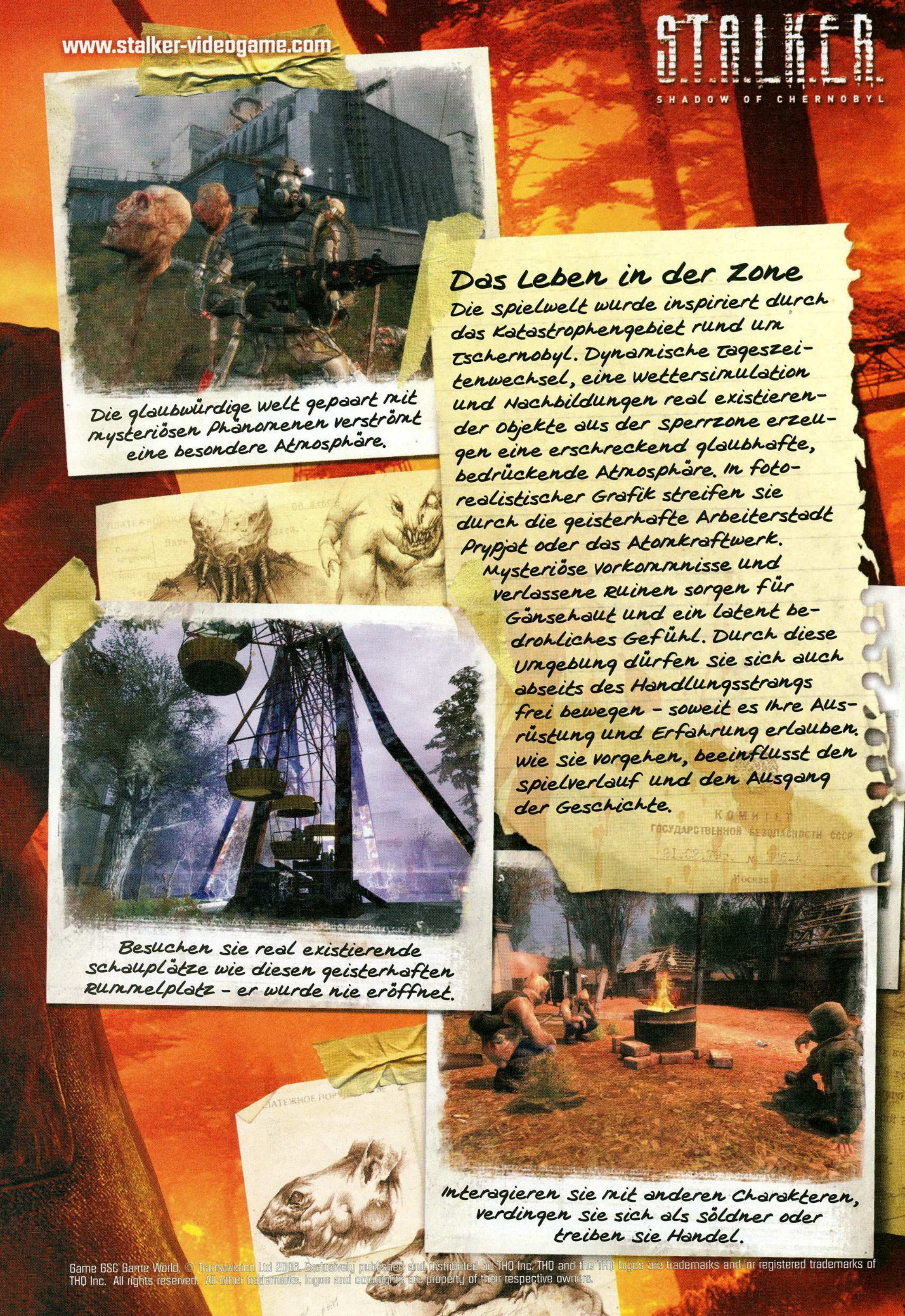
Ciszewski: Ich hasse *Half-Life 2: Black*! Das ist so diskriminierend! Wieso dürfen das nur Farbige spielen? Und wann kommt *Half-Life 2: White*?

Hesse: Als Gott das Gehirn verteilt hat, waren Sie bereits in der Mittagspause, Ciskukluxklanowski.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 18. APRIL 2007


www.stalker-videogame.com
S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL
Extra für sammler!
Holen sie sich die auf 17.777 stück limitierte Ausgabe, inklusive der englischsprachigen Fassung, einem survival-Guide, einer Bonus-DVD, Musik, Artworks, dem Roman Todeszone, einer Gebietskarte sowie software-zugaben für den Mehrspieler-Modus.
schleichen sie sich durch die dunklen Gänge des verlassenen Reaktors und entdecken sie seine grausigen Geheimnisse.
2008: Eine erneute Explosion weitet das Gebiet aus, Dutzende Menschen und Tiere verschwinden. In der Zone werden tödliche Anomalien gesichtet. Wissenschaftler können die Geschehnisse nicht plausibel erklären. 2010: Erste Abenteurer und Glücksritter, genannt Stalker, suchen in der Zone nach gewinnbringenden Resten der Anomalien. 2012: Sie erwachen als Stalker in der Zone. Eigentlich sollten Sie tot sein ...
Game GSC Game World. © Transavision Ltd 2006. Exclusively published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Weitere Informationen siehe Impressum Seite 140.


S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL
www.stalker-videogame.com
Wehren sie sich!
Gute Waffen sichern das Überleben, sind jedoch rar. Abseits der verbrauchten Überbleibsel aus sowjetbeständen, besorgen sich clevere stalker schalldämpfer, Granatwerfer und spezialmunition oder ergattern gar Prototypen. Daneben ist Können gefragt: Parameter wie Geschwindigkeit und strömungswiderstand ergeben eine realistische Ballistik.
VINTAR BC
AKM-74 RU
Thunder S14
Achten sie auf Helligkeit, Windrichtung und Untergrund, um die hochentwickelte KI auszutricksen.
Game BSC Game World, © Transmission Ltd 2008. Exclusively published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



Das Leben in der Zone

Die Spielwelt wurde inspiriert durch das Katastrophengebiet rund um Tschernobyl. Dynamische Tageszeitenwechsel, eine Wettersimulation und Nachbildungen real existierender Objekte aus der Sperrzone erzeugen eine erschreckend glaubhafte, bedrückende Atmosphäre. In fotorealistischer Grafik streifen Sie durch die geisterhafte Arbeiterstadt Prypjat oder das Atomkraftwerk.

Mysteriöse Vorkommnisse und verlassene Ruinen sorgen für Gänsehaut und ein latent bedrohliches Gefühl. Durch diese Umgebung dürfen Sie sich auch abseits des Handlungsstrangs frei bewegen – soweit es Ihre Ausrüstung und Erfahrung erlauben. Wie Sie vorgehen, beeinflusst den Spielverlauf und den Ausgang der Geschichte.

Die glaubwürdige Welt gepaart mit mysteriösen Phänomenen verströmt eine besondere Atmosphäre.

Besuchen Sie real existierende Schauplätze wie diesen geisterhaften Rummelplatz – er wurde nie eröffnet.

Interagieren Sie mit anderen Charakteren, verdingen Sie sich als Söldner oder treiben Sie Handel.


www.stalker-videogame.com
S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL
4
Lebewesen
Freund oder Feind? Lernen Sie ihre Lektion möglichst schnell, denn wer nicht umsichtig vorgeht, lebt nicht lange.
1. Militär: Durchtrainiert, gut ausgerüstet, unterwegs im Auftrag der Regierung. Die Jungs schießen zuerst und fragen später. Meiden!
2. Stalker: Die Einzelgänger jagen nach Artefakten oder versuchen, Licht in die verworrenen Geschehnisse zu bringen.
3. Kriminelle: Die Zone ist ideales Territorium für Verbrecherbanden, der Arm des Gesetzes ist zu kurz. Verfeinden Sie sich nicht mit ihnen!
4. Mutierte Kreaturen: Die Strahlung entstellte alles, was nicht fliehen konnte: Hunde, Schweine, sogar Menschen ...
Achtung!!
Mutierte Kreaturen sind extrem aggressiv! Lassen Sie sich nicht in die Falle locken und meiden Sie Konfrontationen!
Die Blutsauger sind fast legendär: Sie paralysieren ihre Opfer und entziehen ihnen den Lebenssaft.
Game GSC Game World, © Transavision Ltd 2006. Exclusively published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.


S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL
www.stalker-videogame.com
Wir haben das Tor zur
Hölle geöffnet
Die Einwohner
Nach und nach wagen sich wieder Menschen in den Sperrbereich. Jedes Lebewesen ist dabei aus einem anderen Grund vor Ort und verfolgt eigene Ziele: Menschen und Tiere schlafen, jagen, kämpfen oder treiben Handel. Insgesamt leben über 1.000 Charaktere hier und gestalten einen dynamischen, nicht-linearen Spielverlauf.
1
2
Stalker sind Einzelgänger, teilen ungern ihren Gewinn, dulden einander allerdings.
3
Vorsicht ist auf den Gebieten krimineller Banden geboten! Denen ist nicht zu trauen, jedoch verhökern sie die besten Waffen.
Game GSC Game World, © Transavision Ltd 2006. Exclusively published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.


THQ
GSC
GAME WORLD
S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL